
ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Nr. 9 September 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Das große Magazin für Computer- & Videospiele
ALIEN 3
DER FILM – DAS SPIEL!
© Copyright by PWE
ES GEHT WEITER ...
KING'S QUEST 6
MIGHT & MAGIC 4
BRABEN ENTHÜLLT:
ELITE 2
TERMINATOR-POSTER
SUPERLATIVE ACTION-WELT
STRIKE COMMANDER
UND: WING COMMANDER FÜR AMIGA
aktueller software markt · Alles über Computer- & Videospiele · Tests und Vorstellungen · Nr. 9 September 1992
DARK HORSE COMICS


VENI·V



Oh no...! jeder pulsschlag, der sich gegen das stocken vom blut in ihren adern zu wehren versucht, zeugt von explosionsartiger erregung. ihr atem - schnell, immer schneller. und sie lernt, jeden bruchteil dieses schaurig schönen moments einzufangen - und sie weiß, daß eben dieser moment es ist, der erlebnis und eskalation miteinander zu vereinen weiß.

majestätisch verläßt die alien-queen das raumschiff. keine zehn fuß trennen officer ripley von dem erhabenen weib. verdammt! so langsam sich die garstig holde von der stelle bewegt, so schnell kommt ripley auf den boden der tatsachen zurück: das weib liest... asm!

bevor wir nun beginnen, prickelnde filmgeschichte umzuschreiben, bleiben wir euch eine antwort schuldig: unheimliche begegnungen, aliens und asm, was soll das alles? nun, aliens, das ist harte sci-fi-reality, und die unheimliche begegnung ist jetzt vorprogrammiert. während alle welt alien 3 via leinwand entgegenfiebert, haben wir jüngst das gleichnamige mega drive-eprom 'gepreviewt', gebührlich eingebettet in unsere titelstory rund um jenes wesen samt all seiner darstellungsweisen (seiten 60ff.).

dies sei nur eine komponente des wohl ausgewogenen sci-fiction/fantasy-cocktails, der sich durch diese ausgabe erstreckt. übrigens ein positives beispiel dafür, daß sich genres nicht generell in konkurrenz begeben müssen. so reichen sich in dieser nummer nebst vielem anderen wing commander (amiga), strike commander (s.14f.) oder the terminator (s.134) auf der einen seite und laura bow 2 (spiel des monats!), might & magic 4 (s.48), king's quest 6 (s.42ff.), hook, harald evers' kathedrale-nachfolger hexuma oder tolkiens lord of the rings 2 (s.59f.) die hände. ein starker mix, den heiner in ähnlicher form auch auf erlangens comic-salon (s.38ff.) vorgefunden hatte.

asm intern: gag's gone. ja, guido 'the spider' alt hat die redaktion verlassen, um sich nun bei rainbow arts/softgold manager-winde um die ohren pfeifen zu lassen. halt dieselben steif, gag!

unheimliche grüße wünscht euch

mats

UNHEIMLICHE...

Impressum

Herausgeber
Helmuth Schmitz

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu), Sven Janka (jan)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Cover art courtesy of Dark Horse Comics, Inc. Dave Dorman. Aliens ™ & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Right Reserved. Art by Denis Beauvais

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15), Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29 - 916), Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44)

Anzeigensatz
Sonja Brill

Satz
DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß,- Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 40
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 - 9 29 oder *ASM#

ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h): 0 56 51 / 9 29 - 760 oder 0 56 51 / 9 29 - 761



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

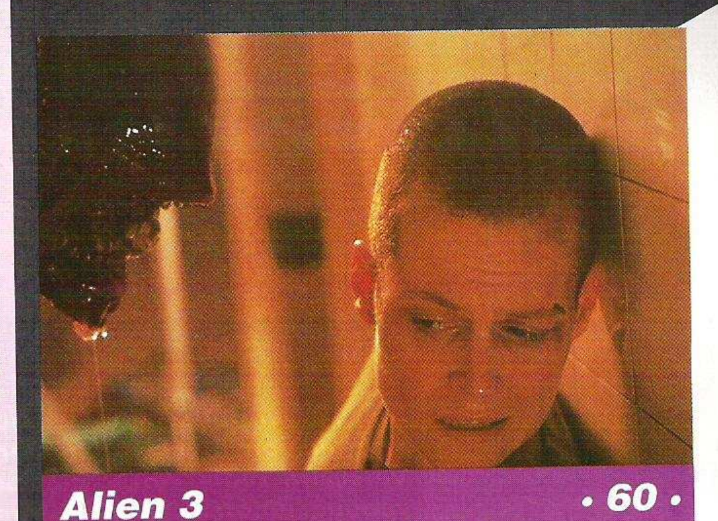
ISSN 0933-1867





INHALT 4

asm 9/92



Alien 3 · 60 ·



SIMULATION

Konvertierungen

Preview

REPORTAGEN



ACTION

Previews

Konvertierungen



BC Kid · 18 ·

Later, Laura goes to the scene of the crime.

Im Stile eines Agatha Christie-Romans macht sich Laura auf die Fersen eines unheimlichen Mörders. Was Euch neben etlichen Leichen unterwegs noch begegnet, sorgt für reichlich Spiel, Spaß & Spannung.

INHALT 5

asm 9/92



Strike Commander • 14 •



SPORT

KONSOLEN

Preview

Konvertierungen



ADVENTURE

Previews

Konvertierungen

GAME-BOY-CORNER

COMPETITION

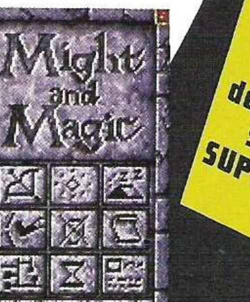
STRATEGIE

Konvertierungen

RUBRIKEN

READY STEADY GO

ACHTUNG! ASM betreut die deutsche Sparte von SUPERCHANNELS SUPERTEXT-Computer Quarter



Might & Magic 4 • 48 •





Mord, Lie

Schöne Frauen, fiese Schurken, die Polizei, eine Detektivin, eine Love-Story, Raub, ein paar hübsche Leichen und eine ordentliche Portion Okkultes - das sind die Zutaten für einen sauber inszenierten Krimi. Nur, diese Geschichte läuft nicht über irgendeinen von diesen langeweilevertreibenden Videorecordern, sondern über den Monitor eines PCs.

LAURA BOW II – THE DAGGER OF AMON RA

System: **PC** *(VGA/EGA, diverse Soundkarten)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra On-Line**, Muster von: **Hersteller**.

„Die beste Story, die Agatha Christie nie geschrieben hat"

Das Thema Langeweile ist erst einmal vom Tisch. Für einige PC-Besitzer müßten die Nächte wieder mal acht Stunden länger sein. Seit kurzem gibt es nämlich von **Sierra On-Line** das Adventure **Laura Bow II -The Dagger of Amon Ra**. Tüftel-Fans wissen jetzt bereits, was auf sie zukommt: Eine Menge knackiger Rätsel, eine Riesenportion Adventure, haufenweise Aha-Effekte, viele durchwachte Nächte und - daraus resultierend - die Durchhänger beim Job oder in der Schule.

Laura Bow, unsere rothaarige Detektivin, kommt frisch vom College zu einer New Yorker Zeitung - Abteilung Stadtredaktion. Man schreibt das Jahr 1926, und so gibt es gleich zum Einstieg eine nette Einführung in Sachen Emanzipation. Denn: Frauen haben bisher noch nichts in einer Redaktion zu suchen gehabt. Die anderen Redakteure haben nur kritische Blicke für sie übrig und lassen sie ganz auf sich allein gestellt auf ihre erste Story los. Ja, ja, ein Volontär hat's schwär.

Dichte Story

Völlig fremd in New York läßt sie sich gleich erstmal ihr gesamtes Geld und ihren Koffer klauen. Ihr Notizbuch ist das einzige, was Laura geblieben ist. So

be und Okkultes

vortrefflich ausgerüstet, geht es in den ersten Act. Recherchieren, Gegenstände sammeln und Leute kennenlernen sind dort ihre Aufgaben, bevor es zum eigentlichen Abenteuer und ihrer ersten Story im Leyendecker Museum geht. Dort wurde nämlich ein wertvoller Dolch des ägyptischen Gottes Amon Ra gestohlen.

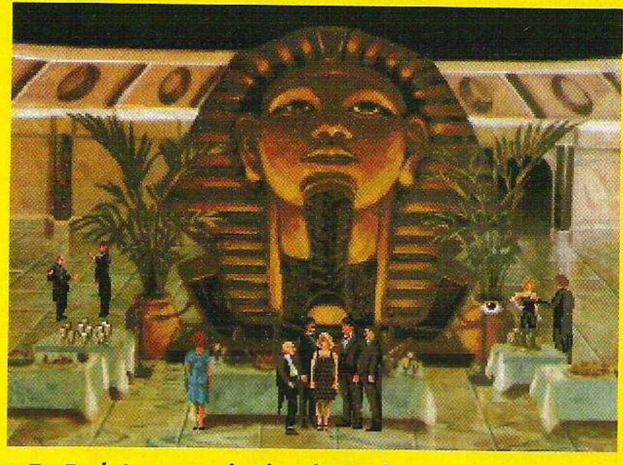
Daß aus einem Diebstahl eine Mordserie wird, ahnt unsere Laura natürlich noch nicht, sie hat erstmal genug damit zu tun, die schillernden Persönlichkeiten zu belauschen, Intrigen und Techtelmechtel aufzudecken, bis sie plötzlich vor ihrer ersten Leiche steht. Nun ist die Sache mit dem Diebstahl eher zweitrangig geworden - oder gibt es da etwa eine Verbindung?

Stimmiges Szenario

Natürlich muß sie bei ihrer Recherche in bester Adventure-Manier auch ein paar Gegenstände finden und diese am richtigen Ort zur richtigen Zeit einsetzen. Alles in allem gibt es also ein Menge zu tun für unsere Jung-Journalistin Laura.

Sierra hat mit LBII noch einen auf den ersten Teil draufgesetzt. Ganz nebenbei gibt es nämlich auch noch eine Menge Infos zu den wilden Zwanzigern und zur Kultur der Ägypter. So erzählt uns der Taxifahrer zum Beispiel von den wichtigen Boxkämpfen des Jahres, und im Museum gibt es haufenweise Wissenswertes über die alten Ägypter. Die Liebe zum Detail geht bei Sierra soweit, daß eine komplette ägyptische Ausstellung abzugrasen ist. Die Musik ist übrigens stilecht im Ragtime angesiedelt und die Kleidung der Darsteller einfach der letzte Schrei der 20er.

Die Hauptakteure im Spiel haben eigene Charaktere. Und mit jeder Belausch- und Befragungsaktion zeigen sie Laura



▲ *Tut Ench Amun wacht über die Snobs*



▲ *Ein scheinbar friedlicher Gang*

▶ **Infos am Pier**

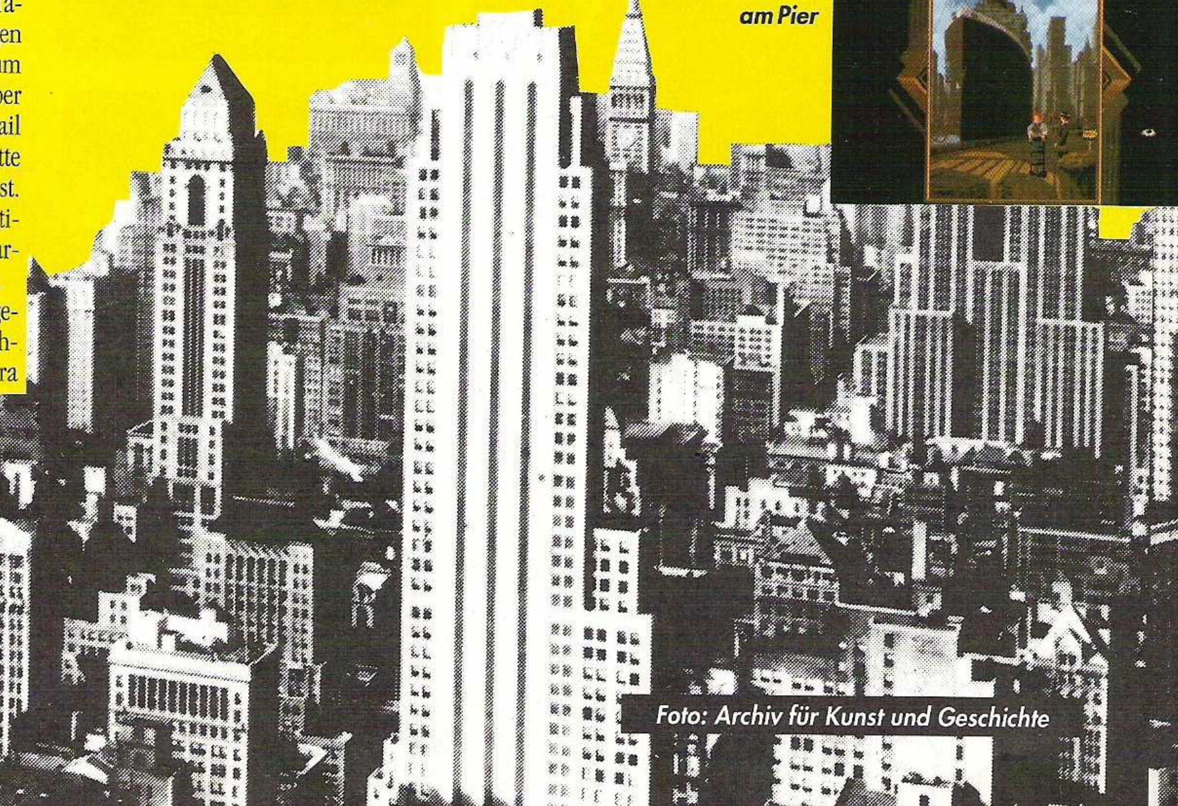
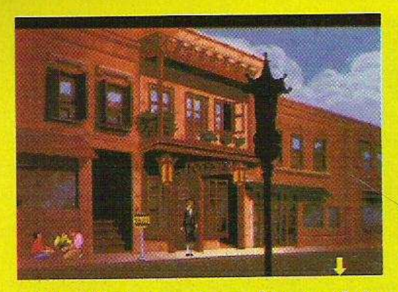


Foto: Archiv für Kunst und Geschichte



▲ New York von seiner schönsten Seite



▲ Love-Story inbegriffen

immer deutlicher ihre wahren Ziele - so liebt der Polizist die Französin, die Countess hat nur wegen des Titels geheiratet, und der Ägypter schiebt nur den Haß auf den Archäologen.

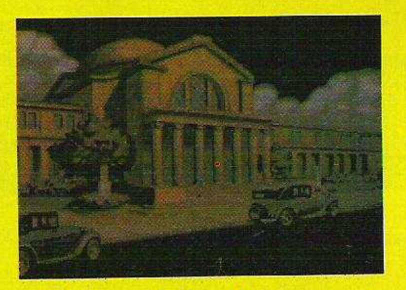
Devise: Infos sammeln

Die Steuerung läuft komplett über die Maus. Genial ist dabei die Art der Befragung gelöst. Das läuft nämlich über Lau-



▲ Ein Kalter mit Herzstichen

ras Notizbuch. Das Frage-Icon wird auf den zu Befragenden geklickt und automatisch klappt sich das Büchlein auf. Jetzt wird einfach nur das passende Stichwort herausgesucht und schon gibt es Informationen satt. Um das Game zu Ende zu spielen - und das lohnt sich schon allein wegen des tollen Abspanns - kommt wohl keiner um einen echten Notizblock neben dem Rechner herum. Denn im sechsten und letzten Akt wird Laura mit Wer-brachte-wen-wann-und-warum-um-Fragen gelöchert. Dafür sollte man dann schon gewappnet sein. Auch beim



▲ Das Leyendecker Museum



▲ Wolf Heimlich: Der gute Deutsche

Antje meint:

The Dagger of Amon Ra ist ein würdiger Nachfolger von Sierras erstem Laura Bow-Abenteuer *The Colonel's Bequest*. Wieder ist die Geschichte in Akte aufgeteilt, die diesmal jedoch sehr viel unterschiedlichere und schwierigere Anforderungen an den Spieler stellen. Detektivische Schnüffelnasen werden an diesem Programm ihre helle Freude haben, denn die Story stimmt, die Atmosphäre stimmt und auch die Anzahl der Leichen stimmt. Zum Schluß jedenfalls - und der ist echt sehenswert.

»SEHR GUT«



▲ Laura ist neugierig



▲ Darf's ein bißchen Charleston sein?

zeitlichen Ablauf haben sich die Jungs und Mädels von Sierra etwas einfallen lassen. Erreicht Laura einen gewissen Punkt im Spiel, wird eine Uhr eingeblendet. Das ist vor allem für Lauras Belauschaktionen und Motivsuche wichtig. Denn ein paar Termine sollte man da schon einhalten.

Abwechslung ist angesagt

Und wenn sie dann auch noch am Ende einem echtem Kultritual beiwohnen darf, dann sollte sie schon ihre Siebensachen beisammen haben, sonst kann sie schnell als Mumie enden. Tödliche Gefahren lauern aber auch an diversen anderen Ecken, also heißt die Devise abspeichern, abspeichern, abspeichern. Das Gameplay wechselt von Akt zu Akt, so daß es jedesmal etwas Neues zu tun gibt. So ist Nummer eins ein Tutorial, sozusagen die Trainingsstunde für die letzten fünf Akte. Im Zweiten geht es darum, die richtigen Leute zum richtigen Thema zu befragen und sich die Gesichter zu merken. Teil drei ist vor allem auf die Spuren- und Itemsuche abgestimmt. Im vierten Teil heißt es, die Beweise für die aufgestellten Thesen zu finden. Akt fünf ist dann die Flucht vor dem bösen Mörder, und im Finish geht es um das gesammelte Wissen der Laura Bow.

LBII ist kein Adventure für einen Nachmittag. Ein paar Wochen wird es schon dauern, denn der Schwierigkeitsgrad ist streckenweise extrem hoch. Nicht nur, daß bei den Interviews auch zwischen den Zeilen gelesen werden muß, auch ein paar wichtige Items sind besonders hinterlistig versteckt.

Happy End inklusive

Natürlich gibt es - wie in jedem guten Krimi auch - am Schluß ein rührendes Happy End. Bis dato ist aber viel spannende Knobelarbeit angesagt, und so lassen sich auch die gelegentlich auftretenden Perspektivenfehler in der ansonsten passablen Grafik verzeihen. Hätte das noch gestimmt, wäre ein Adventure der absoluten Spitzenklasse herausgekommen. ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	11
Handlung	12
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

German Trucking

Neu von **Oase** ist jetzt die Speditionssimulation **German Trucking** auf dem Markt erhältlich. Optimaler Einsatz des Fuhrparks, nicht eingeplante Notaufenthalte, und Instandhaltung des Inventars sind die Hauptziele neben dem ewigen Streben nach Gewinn.

Erotik-Komponente

Es wird! Kürzlich haben der **Verlag Teresa Orlowski** und **Eclipse Software Design** all ihr Können in einen Topf geworfen und werden bis schätzungsweise Ende nächsten Jahres rühren, um das erste deutsche Erotik-Adventure à la americaine auf die Beine zu stellen. Hierzu ist jedermann aufgerufen, seine in einem Computerspiel zu realisierenden Ideen an die VTO, z.H. Herrn Droege, Kennwort: Adventure, Wohlenbergstr. 4a, 3000 Hannover 1 zu schicken. Ideen, die später im Programm berücksichtigt werden, sind freilich belohnungsträchtig – eine Erwähnung im Programm ist mindestens drin!



Easy Amos

für alle Animationskünstler gibt es jetzt zwei Neuigkeiten. Zum einen erscheint gerade bei **Euro Press** die **Easy Amos**-Version. Mit ein paar netten Neuerungen, aber auch mit einigen Einsparungen soll das neue Werk etwas günstiger auf den Markt kommen.

Zudem bietet **Horma-Computerware** jetzt eine Umtauschaktion an. Die englische Version von Amos wird gegen eine Gebühr von 60 Mark in die deutsche umgetauscht. Dazu müssen Handbuch, Original-Disks und 60 Mark (bar oder Scheck) an die folgende Adresse geschickt werden: Horma Computerware, Daimlerstr. 7, Postfach 1223, 7293 Pfalzgrafenweiler.



Expo und kein Ende

Pünktlich wie die Herbstkatzen kündigen sich die Spiele-Fachmessen für den Nachsommer an. Auftakt für diese Spektakel bildet die **European Computer Trade Show (ECTS)** in London. Ein letzter großer Treff der Macher kurz vor dem X-Mas-Homerun. Vom 6. bis 8. September geht es - wie eigentlich immer - um Novitäten und harte Deals rund um Europas Spiele-Software-Branche. Wir leisten Rapport!



Freikarten für Kölle?

'Exposives' dann wenig später am Rhein: **AMIShows** öffnet die Tore der KölnMesse. **Computer Shopper Show 1992 (CSS)**, so der neue offizielle Titel für das, was sich dort vom 8. bis 11. Oktober tun wird. Das Amiga-Messemonster vergangener Jahre wurde in seinem Konzept zugunsten eines noch breiteren Ausstellungs- *(oder sagen wir eher Expo-)* spektrums umgestrickt. Unter einem Dach vereint findet Ihr jetzt die **AMIEXPO** nebst **PC EXPO**, **MULTIMEDIA EXPO**, der **ENTERTAINMENT 92** und der **PERIPHERIE EXPO**. Exposive Attraktion: **Delta Konzepts** SEAT-Fahrsimulator *(man kennt ihn ja...)* wird vernetzt und lädt ein zu herben Vergleichsfahrten. Es geht um einen SEAT IBIZA, den AMIShows springen lassen will. Doch zuvor...

...könnt Ihr gewinnen, mit ASM und AMIShows! Wir verlosen unter allen Einsendern **eine Wochenendreise zur CSS für zwei Personen** *(inkl. Übernachtung/Frühstück und Eintrittskarten für den 10./11. Oktober 1992)*, weiterhin **10 Eintrittskarten zur gesamten CSS** sowie **10 Mousepads**. Schickt einfach eine Postkarte mit dem neuen Titel der Kölner Show an **ASM-Redaktion, Postfach, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 31. August 1992** *(Datum d. Poststempels)*, Rechtswege sind ausgeschlossen *(Karten und Gutscheine kommen garantiert rechtzeitig bei Euch an!)*. Alles klar?

AMIShows



Neue Konsole

Im nächsten Jahr ist **Hudson Softs** neue Konsole reif. Das gute Stück wird einen RISC-Prozessor *(vergleichbar in der Leistung: 486er)*, ein eingebautes CD-ROM, sechs Customchips mit Zoom-, Dreh-, und anderen -Effekten beinhalten. Das Ding ist eine reine Eigenentwicklung von Hudson und wird ca. 500-600 'Märker' in Japan kosten.



Airline

Airline soll es demnächst auch für den Amiga geben. So schallt es zumindest aus dem **Falken-Verlag**.



Neue Besen...

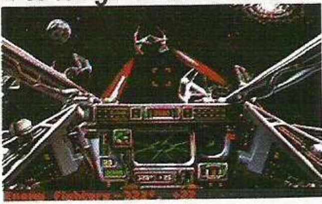
... kehren nicht nur gut, sondern sorgen meist auch für beachtliches Spektakel. Vom 26. bis 29. November '92 geht nun also eine weitere Fach- und Verkaufsmesse an den Start: **"World of Commodore" und "Amiga 92"** reichen sich auf dem Frankfurter Messegelände erstmals die Hände. Das Angebot: "Infos für Insider und Spezies, Lösungen für Anwender und Action für die Kids", das alles auf etwa 20.000 qm Fläche. Selbst eine Ehrung für den dienstältesten Homecomputer aus dem Hause Commodore ist vorgesehen, denn der C-64-Knabe feiert 1992 seinen zehnten Geburtstag. Ein Prosit!



Sierras X-Wing

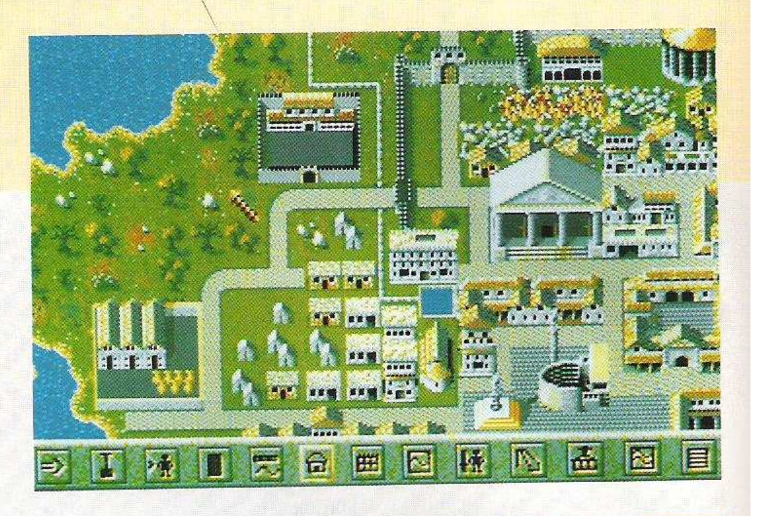
Alle Star Wars Fans können jetzt schon mal ihre Pilotenhelme rauskramen, denn von **Sierra** soll so gegen Weihnachten **X-Wing** über die Ladentische gehen. Verantwortlich zeichnet **Lawrence Holland**, der schon diverse Hobbypiloten mit Their Finest Hour, Battle Of Britain und Secret Weapons of the Luftwaffe beglückt hätte. Außerdem werden von Sierra höchstpersönlich Fortsetzungen von **The Islands Of Dr. Brain** und **Quest for Glory** für den Herbst angekündigt.

▼ X-Wing in Action



Battle Isle continues

History Line: 1.Weltkrieg heißt die neue Battle-Isle-Version von **Blue Byte**. Zu dem normalen Geschehen auf dem Sechseckraster soll es eine Menge Hintergrundinformationen und neue Grafiken geben. History Line ist das erste Game von Blue Byte, das komplett auf dem PC entwickelt wird.

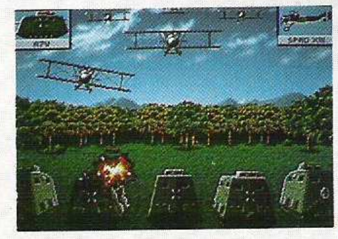


Ave, Caesar

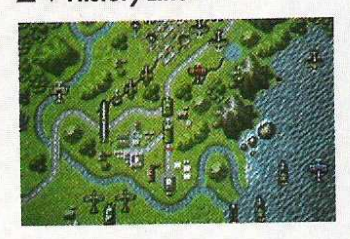
Aus der Denkfabrik **Impressions** sind erste Screenshots zum Spiel **Caesar** gekommen. Per Tief- und Hochbauamt soll erstmal das Reich aufgepeppelt werden. Ein bißchen Krieg ist natürlich auch dabei.

Von Amts wegen...

Des Zensors Werke, die 'amtlichen Indizierungslisten' der **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften**, machen bekanntlich vor Computer-Games nicht halt. Das **BPjS-Info** erscheint viermal jährlich, die Durststrecken werden mit aktuellen Kurzinfos versüßt. Ab sofort kann man das Script 'von Amts wegen' direkt bei der **BPS, Am Michaelshof 8, Postfach 20 03 55, 5300 Bonn 2** (Fax: 0228-35 95 87) noch kostenlos beziehen, ab Januar 1993 wird der Bezugspreis dann bei 40 Mark für ein Jahr inkl. allem liegen.



▲▼ History Line



Olympia

Entertainment International hat es tatsächlich geschafft, rechtzeitig zu den olympischen Spielen mit **International Sports Challenge** herauszukommen. Sechs zum Teil so exotische Disziplinen wie Springreiten warten auf neue Champions, in deutsch und auf PC, Amiga und ST. Auch EIs Budget-Reihe hat mit **Sleeping Gods Lie** und **Emlyn Hughes Soccer** interessanten Zuwachs bekommen.

Virgin

Eine Schmankerl für Hobbypiloten hat **Virgin** ab Oktober mit **Reach for the Skies** auf der Pfanne. Ob als Pilot oder Controller, ob auf englischer oder deutscher Seite: Action ist vorprogrammiert für Amiga-, ST- und PC-Besitzer.

Realms auf CD-Rom

Auch aus der Ideenschmiede **Virgin** gibt es Neues. Der Strategiehammer **Realms** ist jetzt für das CD-Rom erhältlich. Mit 1:1-Umsetzung hat das natürlich nix zu tun.

UMS II

Strategiefans, die sich mit UMS II schon die Nächte um die Ohren gehauen haben, können sich auf weitere heiße Schlachten vorbereiten. **Microplay** hat jetzt nämlich **UMS II - Nations at War Planet Editor** auf den Markt geschmissen. Außer den eigenen Vorstellungen eines Kriegsschauplatzes gibt es noch zwei neue Szenarien: Südostasien und der Pazifik-Krieg.

SCENE

Herr Ullrich geht

Marc A. Ullrich zieht es jetzt nach Heppenheim. Mit der Gründung des Unternehmens **Rainbow Arts** war er seinerzeit maßgeblich an Erfolg und Akzeptanz deutscher Entertainment-Software in Europa und in den Staaten beteiligt. Nach der Fusion mit **Softgold** leitete er lange Jahre beide Unternehmenszweige. In wenigen Tagen schon wird Ullrich als 'Business Development Manager' beim Hardware-Crack **Escom Computer AG** in Erscheinung treten.



▲ Marc A. Ullrich

Sierra-Wechsel

Das englische Büro von **Sierra on-Line** muß in Zukunft ohne Pressesprecherin **Lydia Phillips** auskommen, die sich überraschend in Richtung **Core Design** verabschiedet hat. **Sam Flint**, ebenfalls ein weibliches Wesen, tritt in ihre Fußstapfen.



▲ Lydia Phillips

Lori-Vision?

Emmanuelle Kreuz verläßt **Loriciel**, um uns von nun an statt **Sabine David** bei **Coktel Vision** mit Neuigkeiten zu versorgen.

Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 12 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** *(jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!)*: (05651) 929-760/-761. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Die Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

Die Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar?

mats



MICHAS TOP 5

1. Indiana Jones 4 (PC)
2. Aces Of The Pacific (PC)
3. A-Train (PC)
4. Devil Crash (MD)
5. Desert Strike (MD)





ACHIMS TOP 5

1. Super Contra (SNES)
2. Desert Strike (MD)
3. Super Aleste (SNES)
4. Sports Talk Baseball (MD)
5. Pinball Jam (Lynx)



SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

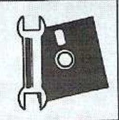
Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

EDUCATION

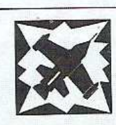
Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

ACTION

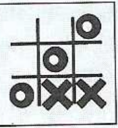
Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

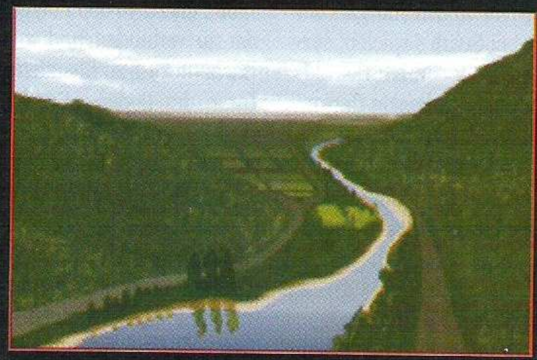


„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.



ATAC

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse



FEIND: GEHEIM

Im tiefsten Dschungel von Kolumbien werden Kokapflanzen angebaut, die den Drogenbaronen das Rohmaterial für die Herstellung von Kokain liefern - der Droge, die verheerende Auswirkungen auf die Gesellschaft in unseren Städten hat.



KRIEG: GEHEIM

Die Drogenbarone haben solche Reichtümer angesammelt, daß sie ihre Plantagen, Kakainlabore und Drogentransporte mit den besten Flugzeugen und Söldnertruppen verteidigen können, die für Drogengeld zu haben sind. Daher muß die Kampagne gegen sie im geheimen geführt werden.



STREITMACHT: GEHEIM

Eine Streitmacht aus Elite-Soldaten wird nun in den Kampf gegen die reichen und einflußreichen Drogenbarone geschickt, um Feuer mit Feuer zu bekämpfen, das Herz ihrer Produktion stillzulegen und dafür zu sorgen, daß ihr gesamter Profit in Flammen aufgeht.



Sie übernehmen in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse das Kommando der ATAC-Sondereinheit !



ATAC: Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. +4 (0)666 504 326

PREVIEW

Götterdämmerung der Flugsimulation

Wer im Sommer auf dem Charterflug nach Mallorca keinen Fensterplatz erwischt hatte, aber trotzdem in den Genuß des Ausblicks aus einem Flugzeug kommen wollte, der versuchte es mit einem Flugsimulator. Zwar sind die Zeiten klobiger Vektormodelle schon lang vorbei, aber so richtiges Fluggefühl wollte sich bisher noch immer nicht so recht einstellen. Jetzt jedoch schickt sich das Origin-Programmiererteam um Chris Roberts an, den Begriff Flugsimulator neu zu definieren...

STRIKE COMMANDER

Wir schreiben das Jahr 2000. Japan und die OPEC-Staaten stehen an der Spitze der neuen Weltordnung. Amerika wurde zum Schatten seiner selbst. Die U.S. Airforce hat sich, wie alle anderen Streitkräfte Amerikas, aufgelöst. Die besten Piloten sind nun auf dem internationalen Söldnermarkt zu finden, wo sie ihre Dienste anbieten.

Ihr dürft die Rolle von Carson übernehmen, dem Leiter der Wildcat Squadron, einer Truppe, die dank ihrer Qualitäten besonders bekannt ist. Von einer Basis, die sich in der Türkei befindet, startet die Wildcat Squadron zu Einsätzen rund um die Welt. Als Auftraggeber fungieren sowohl multinationale Konzerne, die in dieser Zukunft mehr Macht haben als so mancher Staat, als auch Privatpersonen. Drehscheibe des Söldnerwesens ist eine schummerige Bar mit dem Namen Selim's, wo Auftraggeber und Ausführende einander anonym treffen können.

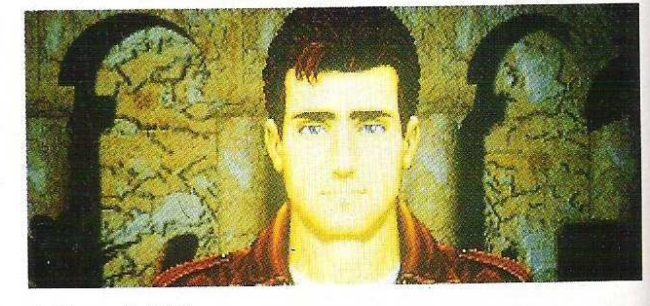
Aus dieser Zukunftsvision entwickelt das Chris-Roberts-Team ein Stück Software, das geeignet ist, sowohl als interaktiver Film als auch als Flugsimulator einer neuen Generation bezeichnet zu werden. Sequenzen, die in den Hangars der Squadron oder bei Selim's spielen, verwandeln Euren Monitor in ein Heimkino, in dem Ihr, in der Rolle von Carson, mit Auftraggebern verhandeln müßt, Euch mit Straßenräubern herumprügelt oder mit Eurem ärgsten Feind, Paul Prideaux von der Jackal-Squad, Drohgebärden austauscht.

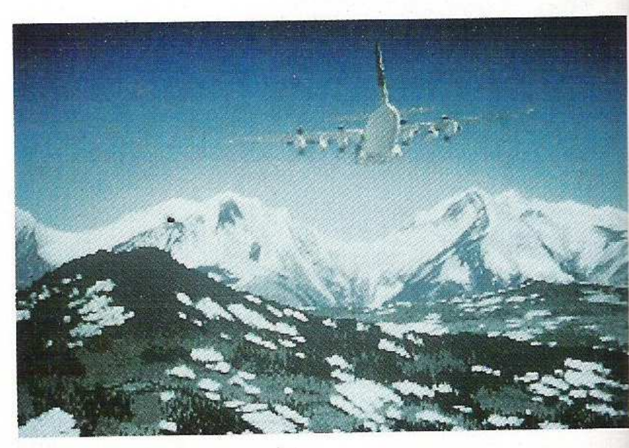
Wie im Kino

Habt Ihr dann für Euch und Eure Truppe einen Auftrag angenommen, geht es an Bord von Maschinen wie der F-16 und der F-22, mit denen harte Kampfeinsätze geflogen werden. Auch dieser Teil des **Strike Commanders** verdient das Prädikat "Kinoreif": Bodenansichten werden durch detaillierte, in VGA-Farbauflösung schattierter Grafik dargestellt, Flugzeuge mittels einer speziellen Technik, die es erlaubt, bis zu 90 000 Polygone miteinander zu verbinden und mit einer Oberflächentextur zu überziehen. Die Strukturen des Bodens, Erhebungen, Berge und Täler berechnet das Programm mittels neuester fraktaler Algorithmen, die dann ebenfalls mit Texturen überzogen werden.

Das Resultat rechtfertigt den Aufwand: Flugsequenzen in Strike Commander sehen aus, als seien sie mit Modellflugzeugen gefilmt worden. Lichtquellen wurden berücksichtigt, so daß die Maschinen realistische Schatten werfen, und sogar transparente Dinge wie Pilotenkanzeln erscheinen auch tatsächlich transparent: Man kann durch sie hindurch den jeweiligen Hintergrund sehen.

Diese ausgeklügelte 3-D-Technologie wurde auch in den Zwischensequenzen,


▲ *Unser Held Carson*


▲ *Ade du öde Vektorgrafik*





▲ Welches Bömbchen hättens denn gern?

die wie interaktive Filme aussehen, angewendet. Selim's Bar beispielsweise wurde zunächst mittels eines 3-D-Konstruktionsprogramms komplett mit Innenraumaufteilung entworfen. Danach suchten sich die für die Story Verantwortlichen die jeweils richtigen Blickwinkel aus, die dann mittels Render- und Raytrace-Software berechnet wurden. Das nun in VGA-Farbenpracht vorliegende Bild wurde in die Handlung integriert und durch handgemalte Bilder der in der Szene agierenden Helden ergänzt.

Strike Commander wird Origins High-End-Produktpolitik fortsetzen, also mindestens einen 386er-PC nebst Festplatte und VGA-Grafikkarte voraussetzen. Daß alle gängigen Soundkarten unterstützt werden, ist fast schon selbstverständlich. Auch wenn am Strike Commander noch einiges zu tun sein wird, bis er die Regale der Software-Shops erreicht, steht schon jetzt mit absoluter Sicherheit fest, daß hier ein neues Kapitel Simulations-Geschichte geschrieben wird. An diesem Game werden sich Flugsimulatoren in Zukunft messen müssen.

Auf anderen Systemen ...

WING COMMANDER

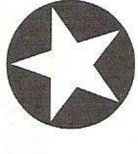
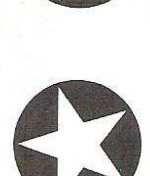
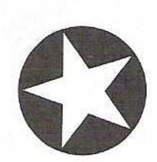
Lange Zeit hört man von Origin, wenn man nach einer Amiga-Konvertierungen des **Wing Commander** fragte lediglich die stereotype Antwort: "Leider ist niemand in der Lage, das Programm auf diesem Computer so zu adaptieren, daß die Qualität, die Origin-Produkte haben müssen, erreicht wird!". Was lange währt, wird endlich gut. Dem Engländer Nick Pelling gelang es, auf dem Amiga Routinen zu entwickeln, deren Geschwindigkeit Origins Maßstäben gerecht wird.

Anhand einer Preview-Version konnten wir uns selbst davon überzeugen, daß die Amiga-Version alles enthalten wird, was vom PC her bekannt und beliebt ist. Die Grafik der trickfilmartigen Zwischensequenzen wurde nicht nur einfach auf 32-Farben herunterkonvertiert, sondern so gut wie möglich für die beschränkte Amiga-Palette angepaßt.

Die Flugroutinen werden den Amiga bis an seine Grenzen treiben und aus dem mit 8 Megahertz getakteten 68 000 Prozessor das letzte herauskitzeln. Ansonsten wird auch auf dem Amiga konsequent die High-End-Philosophie durchgehalten: Festplatten und Turbokarten werden unterstützt.

Ab Herbst dürfte der Wing Commander endlich auch in der Amiga-Galaxis für glühende Laser sorgen! ■

Heiner Stiller

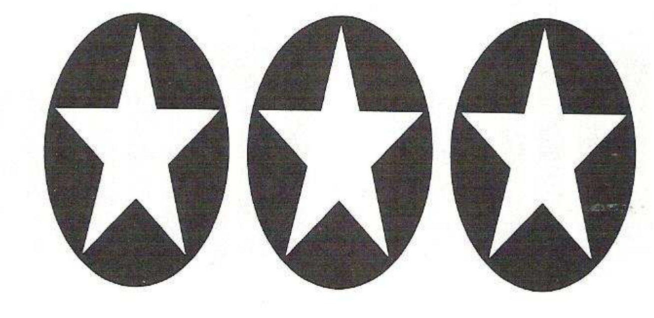










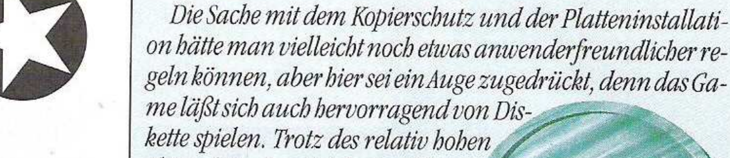






KONVERTIERUNG GODS (Archimedes)

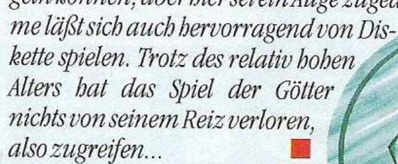
Empf. VK-Preis: ca. 79 DM, Hersteller: Renegade/Krisalis, England, Test in: ASM 5/91 (Amiga), Muster von: Uffenkamp Computersysteme, 4904 Enger.



Es hat tierisch lange gedauert, bis auch die Archi-Ologen den Geniestreich der Bitmap Brothers spielen durften. Ab jetzt können sie's aber, und zwar mit vollem Genuß. Am Spielablauf und an der Optik hat sich nichts geändert, Musik und Soundeffekte klingen eine Spur metallischer, aber nicht schlechter.

Die Sache mit dem Kopierschutz und der Platteninstallation hätte man vielleicht noch etwas anwenderfreundlicher regeln können, aber hier sei ein Auge zugedrückt, denn das Game läßt sich auch hervorragend von Diskette spielen. Trotz des relativ hohen Alters hat das Spiel der Götter nichts von seinem Reiz verloren, also zugreifen... ■

man





▲ Held im Streß...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Max Maus schafft alle

Maximus Maus hat sich seinen Job als Rettungs-Ranger im Winter-Camp "Hübsch Eisig" sicher anders vorgestellt: Liegt doch auf einer Bergspitze eine Kugel rum, auf die ein großer Vogel zusteuert. Das bedeutet Lawinengefahr, und der Mäuserich muß wahrlich alles aufbieten, um die Katastrophe zu verhindern.



▲ *Eine Bootsfahrt, die ist eisig*

WINTER CAMP

System: **C-64**, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 50 DM**, Hersteller: **Thalamus**, Muster von: **Hersteller**.

Acht Hindernisse muß Max zu nehmen wissen, bevor er am Ziel angekommen ist. Für den Spieler bedeutet dies exakte Joysticksteuerung, Schweißperlen auf der Stirn und mehrmaligen Neustart.

Strenggenommen ist **Winter Camp** ein Sport-Spiel, da aber diverse Action-Elemente integriert sind, habe ich es in dieser Rubrik untergebracht. Nach bestandenem Eisschnellauf (er IST zu schaffen, vielleicht nicht beim ersten Mal, aber mit etwas Übung sicher) muß sich Maus als Retter in der Not beweisen, um dann gegen einige Bären Sieger beim Schneeballwerfen zu werden.

Station Nummer Vier ist die Flußpatrouille, wobei es wieder um Rettung geht. An diesem Level bin ich fast verzweifelt, aber mit etwas Glück (ja, Glück!) habe ich es dann doch geschafft.

Kaum aus dem Kanu raus, geht es abwärts - wie Ihr da wieder rauskommt, müßt Ihr schon selbst ausprobieren. Ob Ihr schnell genug sein, wird sich bei der anschließenden Skipatrouille erweisen, allerdings müßt Ihr zuvor nochmal - ebenfalls auf Brettern - als Retter in der Not fungieren.

Am Ende steht dann eine Kletterpartie zum Stein des Anstoßes... und dann wird man aufatmen und sich erstmal die gestreßten Finger massieren sowie den Stick unter kaltes Wasser halten. Beim "Aus" wird übrigens in dem Level gestartet, in dem man zuletzt gewesen ist.

Knappe Sachen

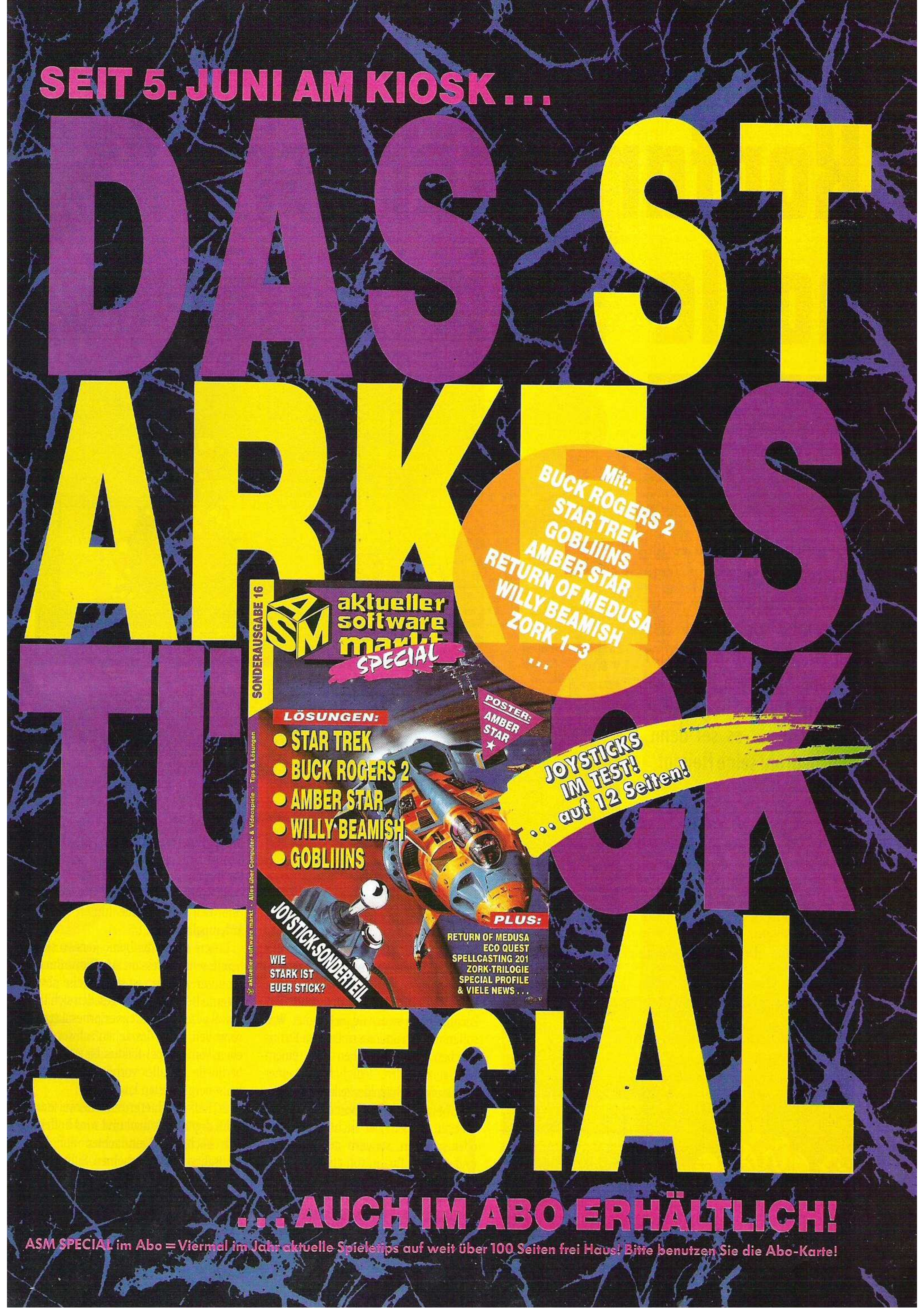
Selbst geübte Spieler werden bei diesem Game, das zunächst für den C-64 umgesetzt worden ist, ganz schön ins Schwitzen kommen, da man für alles nur begrenzt Zeit hat. Grafische Leckerbissen gibt es zwar nicht und die süße Titelfigur wird leider nur sehr klein dargestellt. Ansonsten kann man aber nicht meckern. Der Sound ist mittelmäßig, etwas mehr Vielfalt bei der Musik hätte ich mir schon gewünscht (mit der Zeit wird die sich ständig wiederholende Melodie nämlich langweilig).

Dafür besitzt das Game eine hohe Motivation dank des beachtlichen Schwierigkeitsgrades und einen Bonus für die Tatsache, daß es noch Firmen gibt, die an Besitzer des guten alten C-64 denken und dabei solide Arbeit vorlegen. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



SEIT 5. JUNI AM KIOSK...
DAS STARKE STÜCK SPECIAL
Mit:
BUCK ROGERS 2
STAR TREK
GOBLIIINS
AMBER STAR
RETURN OF MEDUSA
WILLY BEAMISH
ZORK 1–3
...
SONDERAUSGABE 16
ASM
aktueller software markt
SPECIAL
LÖSUNGEN:
STAR TREK
BUCK ROGERS 2
AMBER STAR
WILLY BEAMISH
GOBLIIINS
POSTER: AMBER STAR
JOYSTICK-SONDERTEIL
WIE STARK IST EUER STICK?
PLUS:
RETURN OF MEDUSA
ECO QUEST
SPELLCASTING 201
ZORK-TRILOGIE
SPECIAL PROFILE
& VIELE NEWS...
JOYSTICKS IM TEST! ... auf 12 Seiten!
... AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Kopfarbeiter vs. hohle Steinzeitbirnen

BC KID

System: **Amiga**, geplant für: **–**, Hersteller: **Hudson Software, Hamburg**, Muster von: **Hersteller**.

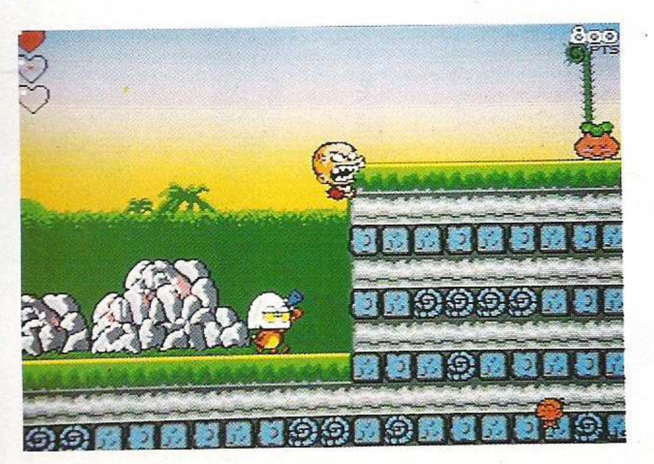
Eigentlich hält man ja Vegetarier für friedfertige Zeitgenossen. Auch Bonk, Neandertaler und Held des neuen Action-Games von Hudson Software, kann eigentlich keiner Fliege etwas zuleide tun... es sei denn, man bedroht seine Heimat.

Bonk machte bereits vor einigen Monaten auf der *PC-Engine* Furore und wurde auf dieser Konsole zum fast vollwertigen Mario-Ersatz. Die Amiga-Umsetzung dieses Games heißt BC Kid und stammt aus dem Hause **Factor 5**, das bereits mit den beiden Turrican-Klassikern glänzte.

Was für eine Bestie! ▶

Eine Trampolin-Blume ▼

Karies ist tödlich ▼



Unser Steinzeitmännchen hat im wahrsten Sinne des Wortes einen ziemlichen Dickkopf, der sich zwar nicht zum Denken, dafür aber hervorragend zum Zermanschen seiner Gegner eignet. Was soll man auch anderes mit einem Kürbis machen, der, abgesehen von einem winzigen Gehirn, lediglich aus einer stahlharten Schädeldecke besteht?

Fünf Level voller Gefahren laueren auf unseren Helden, der nicht nur laufen oder springen, sondern auch tauchen und sich wie Tarzan von Liane zu Liane hangeln kann. Hohe Bäume sind erst recht kein Hindernis, da er dank seiner starken Zähne mühelos an ihnen hinaufklettern kann.

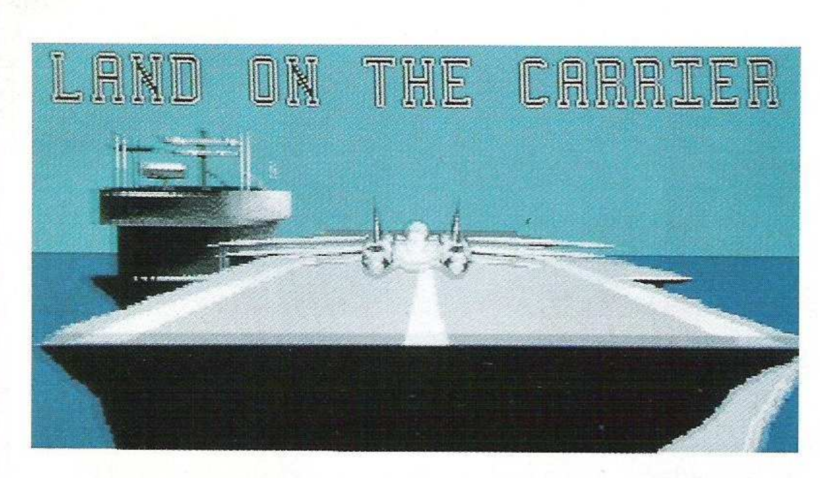
Enorm wichtig sind Blumen, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Je nach Farbe eignen sie sich entweder als Trampolin oder als Nahrungsquelle. Besonders interessant ist das Grünzeug, welches sich in ein Stück Fleisch verwandelt. Denn wenn Bonk einen Braten verspeisen muß, wird er sehr, sehr ärgerlich und entwickelt für einige Zeit echte Mega-Power, die ihn dann unverwundbar macht. Falls Ihr ihn mit dem Zeug überfüttert, rastet Bonk vollständig aus, blinkt grün und zerbröselt die Feinde durch bloßes Anrempeln.

Unsere soundlose Demo-Version sieht bereits sehr interessant aus. Die Animation unseres Helden ist stellenweise absolut zum Brüllen - hinzu gesellen sich liebevoll gezeichnete Gegnersprites. Letztere wollen Euch das Leben schwer machen: Vom 'Zappel-Kaktus' bis zur 'Bomberlibelle' ist alles vorhanden, was Lebensenergie kosten kann.

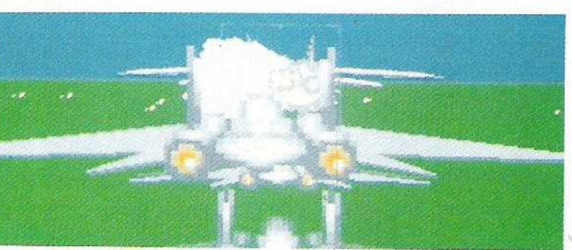
BC Kid verzichtet erfreulicherweise auf jedes digitale Blutbad und wird hoffentlich noch vor Weihnachten auf dem deutschen Markt erscheinen. Sollten alle weiteren Level genauso spielbar werden wie die ersten zwei, steht einem Hitstern wohl nichts im Wege. ■

Martin Klugkist

Blindflug



▲ Nur wenig Abwechslung im Game



Bolzen, was das Zeug hält ▶

G-LOC

System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST, STE**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **US Gold**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Oijoijoijoijoi, da hat sich US Gold ja ein faules Ei ins Nest gesetzt. G-Loc gehört wohl zu den schlechtesten Flugiballergames, die es derzeit auf den Markt gibt. Die Idee dieser Automatenumsetzung ist alt, und die Grafik ist knapp über C-64-Niveau, der Sound treibt einem das Wasser in die Augen und der Spielablauf ist so spannend, wie die RTL-Serie "Gute Zeiten, schlechte Zeiten".

Mit einem Militärjet, dürft Ihr Euch auf die bösen Feinde stürzen. Diese Targets gibt es zuhauf am Horizont. Für die Raketen wird einfach abgewartet, bis sich so ein Target eingelockt hat, einmal kurz aufs rote Knöpfchen gedrückt, und vorbei ist's mit dem Feind. Aber es gibt ja noch eine ganze Menge anderer Funktionen außer dem Feuerknopf. Die Geschwindigkeit wird mit den Zifferntasten geregelt, und einen Nachbrenner für die Hasenfußnummer gibt es auch. Schlichtweg genial ist die Pausenfunktion geregelt. Mit einem Druck auf die P-Taste können sich Spieler und Zuschauer von den Grauslichkeiten für Auge und Ohr erholen. Unvorstellbar, daß auch nur ein Fan es schafft, alle 36 Level ohne Würgeanfälle zu überstehen. Die Szenarien sind so abwechslungsreich wie ein Steppe in der Taiga. Lediglich die Farbe des Erdbodens wechselt von Level zu Level. Bei einem so komplizierten Aufbau brauchen auch versierte Actionisten eine Einarbeitungszeit von 3 Sekunden. Meine Empfehlung: Gar nicht erst kaufen, aus acht Zehn-Mark-Scheinen Papierboote falten und im Lokus runterspülen.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«











KONVERTIERUNG G-LOC (C-64)

Empf. VK-Preis: ca. 55 DM, Hersteller: US Gold, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Im Gegensatz zu den mehr als mauen Versuchen, das Thema auf dem Amiga umzusetzen, ist die 64er Version für die zur Verfügung stehenden Mittel um Ecken besser. Zwar ist das Scrolling etwas zappeliger, aber im Verhältnis eben doch besser. Die Funktionen bleiben die gleichen lassen wie bei der Amiga Version. Also: bloß nicht noch mehr Platz verschwenden, denn an einem Hit ist G-Loc auch auf dem C-64 so dicht dran, wie die Erde an Alpha Centauri..

cus



▲ Verhältnismäßig besser umgesetzt als auf dem Amiga

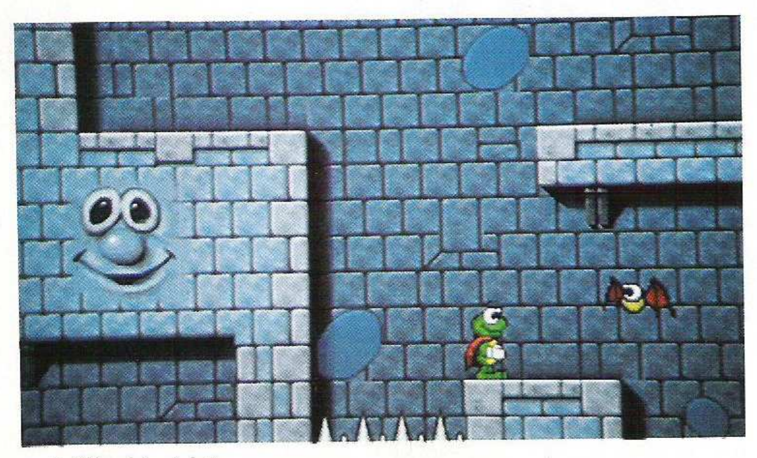
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	3

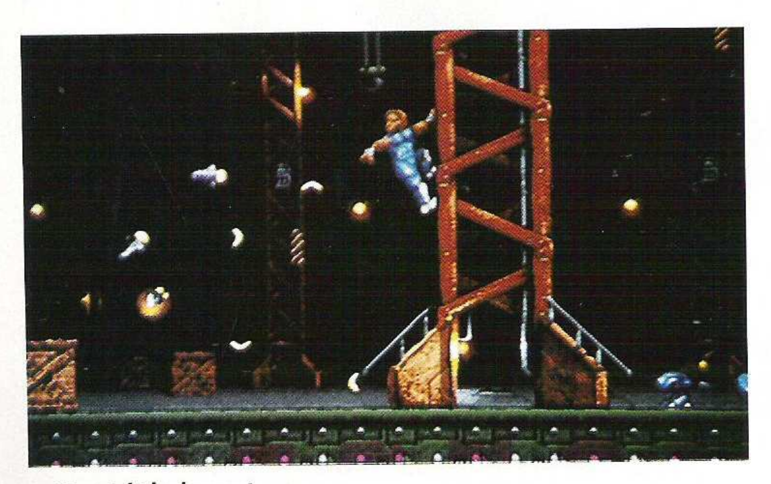
»MANGELHAFT«

Klasse statt Masse

Wovon andere Softwarefirmen auch nach Dutzenden von Veröffentlichungen noch träumen, will ein kleines englisches Label auf Anhieb schaffen: TEAM 17 aus Wakefield ist nach nur drei Spielen mit großen Schritten auf dem Weg an die Spitze. Titel wie 'Projekt-X' und 'Alien Breed' sind in jeder Hinsicht ein guter Anfang.



▲ *Beiß' mich nicht!*



▲ *Nur nicht loslassen!*



▲ *Höhle ohne Wiederkehr*

Ein Erfolgsgeheimnis der Gruppe liegt sicherlich darin, daß Projekt-Manager **Martyn Brown** ein Gespür für gute Ideen und die Wünsche der Kunden hat. "Ich glaube, daß sich die Leute unsere Games ansehen, sie spielen und sich dann entspannt zurücklehnen - das ist wirklich wichtig", sagte er im Gespräch mit uns.

Hohe Ansprüche

Martyn Brown hat eine ganze Schar von erstklassigen Programmierern um sich versammelt, um auch schwierige Spielideen verwirklichen zu können. Dabei wird besonders auf die Qualität geachtet. "Wenn eines von unseren Games nicht mindestens so gut ist wie die Konkurrenzprodukte, dann wird es ganz einfach nicht veröffentlicht", so Brown.

Ob **Team 17** diese hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann, bleibt abzuwarten, da sich die angekündigten Titel auf umkämpftes Jump&Run-Gelände wagen. Mit **Assassin**, dem neuesten Release, wollen die Briten alles Bisherige auf dem Amiga in den Schatten stellen und versprechen superschnelles Scrolling, Digi-Sound und eine bombige Animation. Der Held dieses Spiels hat den schwierigen Auftrag, einen bösen, bösen Diktator zu erledigen. Dieser allerdings kann sich mit der Idee gar nicht anfreunden und verschanzt sich in seinem Bunker, welcher - wie soll es anders sein - höllisch gut bewacht wird. Das Programm soll einschließlich aller Bonus-Level 1500 Bildschirme umfassen und wird voraussichtlich noch im Herbst erscheinen.

Keine Gewalt

Mord und Totschlag sucht man bei **Superfrog** glücklicherweise vergebens, denn besonders die jüngeren Computerspieler sollen sich für diese Neuerscheinung begeistern: Ein verzauberter Prinz muß sich durch sechs Länder kämpfen, bis er der Hexe gegenübersteht, die ihn vor langer Zeit in einen Frosch verwandelt hatte. Ihm stellen sich zahllose Schergen der Zauberin entgegen, die teilweise absolut schnuckelig gezeichnet sind. Eine Frage aber bleibt offen ... Warum läßt sich unser verzauberter Frosch nicht einfach von einer Prinzessin küssen?

Team 17 will übrigens dem Amiga die Treue halten, obwohl der wachsende PC-Markt verführerische Gewinne verspricht. "Wir werden vielleicht unser Zeug auf andere Rechner konvertieren, und möglicherweise entwickeln wir irgendwann für die Konsolen. Dennoch haben wir nicht vor, den Amiga aufzugeben." Es wäre auch wirklich schade, denn besonders Firmen wie Team 17 könnten noch viel aus der Kiste herausholen. ■

mkl/ddf

Brummkreisel

AQUAVENTURA

System: **Amiga**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Psygnosis, England**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Programmierer Pill Bullen hatte Tränen in den Augen: "Ich hatte eigentlich damit gerechnet, daß das Spiel erst nach meinem Tode erscheint". Doch nun beginnt das Abenteuer. Frisch entmottet, startet der AquaCraft endlich ins Abenteuer. Wird es eine Reise in die Vergangenheit? Kann das alte Konzept heutigen Anforderungen standhalten? Der Gute kann sein Glück kaum fassen! Seit 1988 hatte er an dem Spiel gebastelt, das Konzept setzte schon Staub an. Trotz oder gerade wegen der langen Produktionszeit gibt sich Psygnosis auf der Verpackung kampfesmutig. Aquaventura sei "das Ereignis des Jahrzehnts", auf das die Freaks vier lange Jahre hätten warten müssen. Ach, ja?

Immerhin: Die Handlung taugt. Nicht die stupide Ballerei ist gefragt, sondern überlegtes Vorgehen, um den Endgegner zu Gesicht zu bekommen. So müssen zunächst einmal die kleinen Transmittertore plattgemacht werden, damit feindliche Jäger, die wie Brummkreisel aussehen, nicht mehr in die feuchte Dimension gelangen können. Dann geht's auf die Suche nach den Solarstationen, die ihrerseits die vier Kraftfeldgeneratoren steuern, die die Zentral-Pyramide schützen. Bricht das Schutzfeld zusammen, müssen nur noch die Generatoren abgeschossen werden, damit die Pyramide endlich den Endgegner ausspuckt.

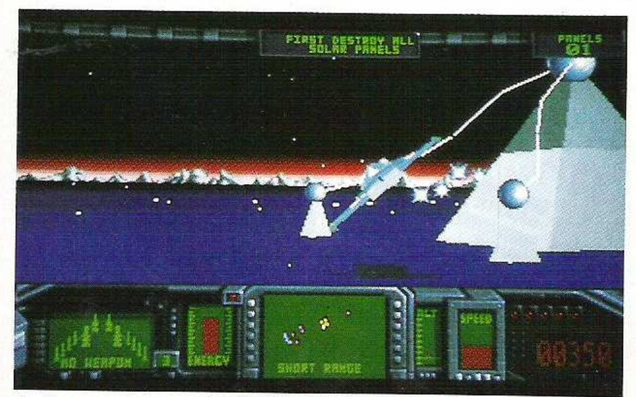
Doch man hat wohl die Rechnung ohne den Amiga gemacht: Allzuoft geht der Rechner in die Knie, geht durch die schmale Perspektive die Übersicht flöten. Ein Flugimulator will das Spiel gleichwohl nicht sein, aber ein motivierendes Ballerspiel ist auch nicht draus geworden. ■

msu

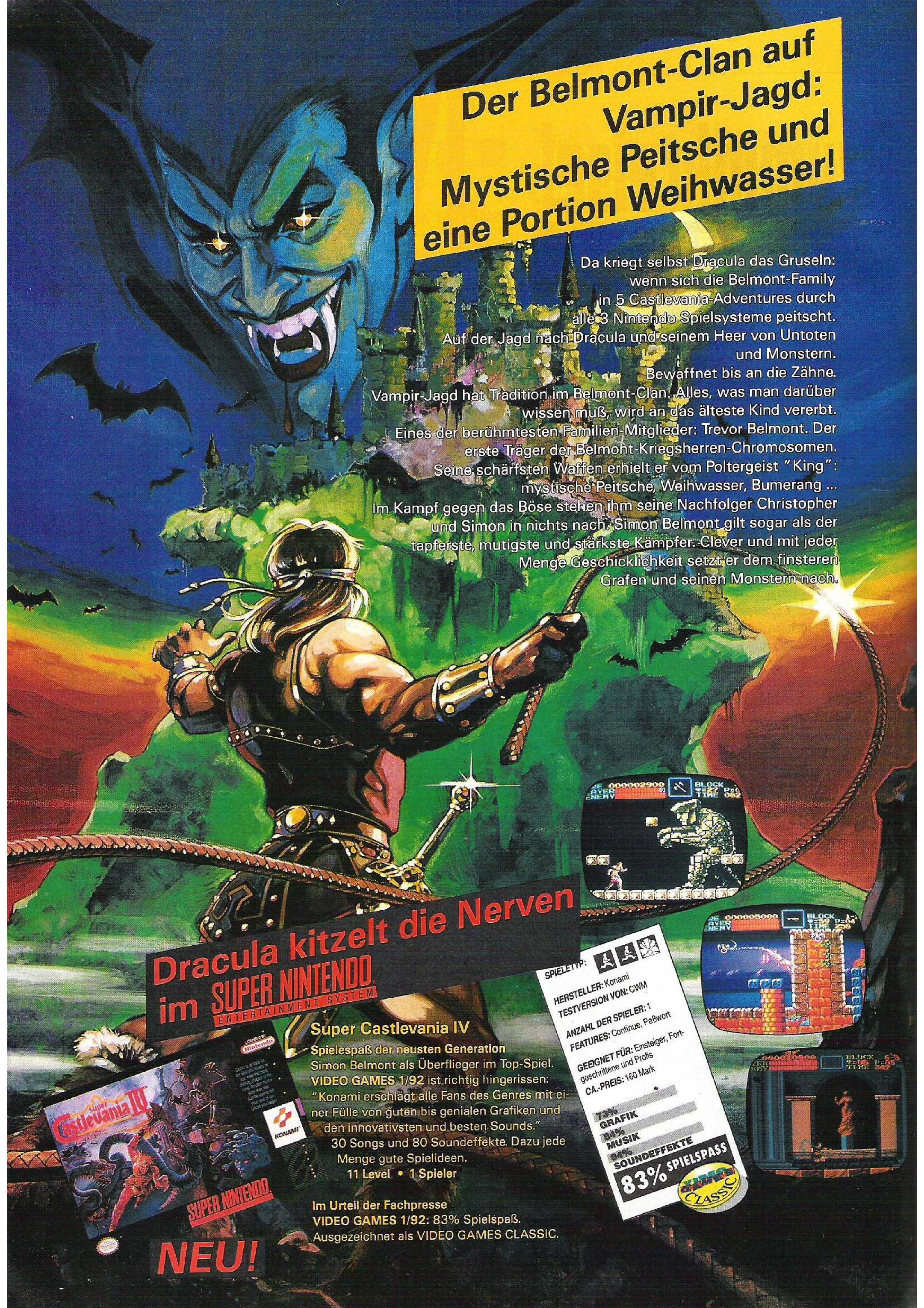
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

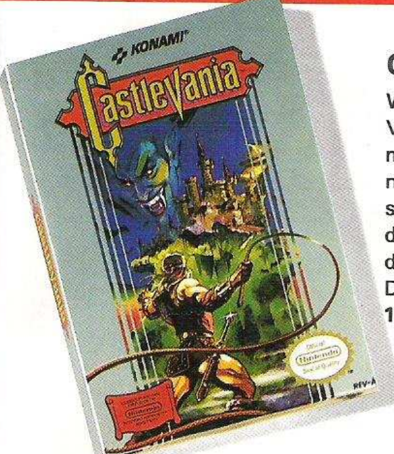
»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Aquaventura - das Spiel aus der Steinzeit*


Der Belmont-Clan auf Vampir-Jagd: Mystische Peitsche und eine Portion Weihwasser!
Da kriegt selbst Dracula das Gruseln: wenn sich die Belmont-Family in 5 Castlevania-Adventures durch alle 3 Nintendo Spielsysteme peitscht. Auf der Jagd nach Dracula und seinem Heer von Untoten und Monstern. Bewaffnet bis an die Zähne. Vampir-Jagd hat Tradition im Belmont-Clan. Alles, was man darüber wissen muß, wird an das älteste Kind vererbt. Eines der berühmtesten Familien-Mitglieder: Trevor Belmont. Der erste Träger der Belmont-Kriegsherren-Chromosomen. Seine schärfsten Waffen erhielt er vom Poltergeist "King": mystische Peitsche, Weihwasser, Bumerang ... Im Kampf gegen das Böse stehen ihm seine Nachfolger Christopher und Simon in nichts nach. Simon Belmont gilt sogar als der tapferste, mutigste und stärkste Kämpfer. Clever und mit jeder Menge Geschicklichkeit setzt er dem finsteren Grafen und seinen Monstern nach.
Dracula kitzelt die Nerven im SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Super Castlevania IV
Spielespaß der neusten Generation
Simon Belmont als Überflieger im Top-Spiel.
VIDEO GAMES 1/92 ist richtig hingerissen: "Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genialen Grafiken und den innovativsten und besten Sounds."
30 Songs und 80 Soundeffekte. Dazu jede Menge gute Spielideen.
11 Level • 1 Spieler
Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 1/92: 83% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
SPIELETYP:
HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: CWM
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort
GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 160 Mark
73% GRAFIK
84% MUSIK
84% SOUNDEFFEKTE
83% SPIELSPASS
CLASSIC
Super Castlevania IV
SUPER NINTENDO
KONAMI
NEU!

Der Gruselhit im Nintendo® Entertainment System



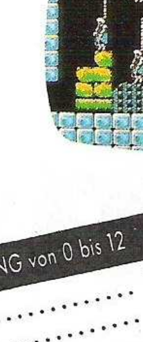
Castlevania

Wer gruselt sich vor flatternden Vampiren, Zombies oder dem Fischmann? Simon Belmont nicht! Mit einem kräftigen Peitschenhieb schlägt er sich seinen Weg frei durch die verschlungenen Gänge des Schlosses Castlevania: zum Duell mit Dracula.
1 Spieler



Castlevania II - Simon's Quest

Auf Simon Belmont lastet Draculas Fluch! Doch im Sieg über den Fürsten der Finsternis kann Simon das Unheil abwenden. Seine Rettung sind 4 besonders starke Peitschen: die Leder-, Dornen-, Ketten- und Flammenpeitsche, eine stärker als die andere.
1 Spieler





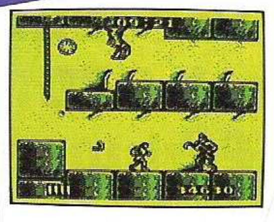
Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 2/92:
85% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

Castlevania III - Dracula's Curse **NEU!**

Trevor Belmont im Jump-and-Run Spektakel vom Feinsten. Für **VIDEO GAMES 2/92** das "Highlight der Gruselreihe... mit das Beste, das je auf dem NES zu sehen und zu hören war."
Für **ASM 6/92** steht fest: "Die Grafik" ist "eine Klasse für sich." Auch der Sound "ist immer verdammt gut."
17 Level
1 Spieler



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	



ASM 6/92:
ASM *HIT*
Urteil: gut

Dracula geistert durch Euren GAME BOY™



Der Graf der Finsternis im Castlevania-Adventure

Nervenzittern bis zum letzten Peitschenhieb. Begeistert urteilt **VIDEO GAMES 2/91**: "Fantastisch, was Konami aus dem Game Boy rausgeholt hat..." Und: "Die Levels sind durchdacht aufgebaut, sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor Ideen... atmosphärische Musik... detaillierte Grafik."
4 Level • 1 Spieler

Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 2/91:
81% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

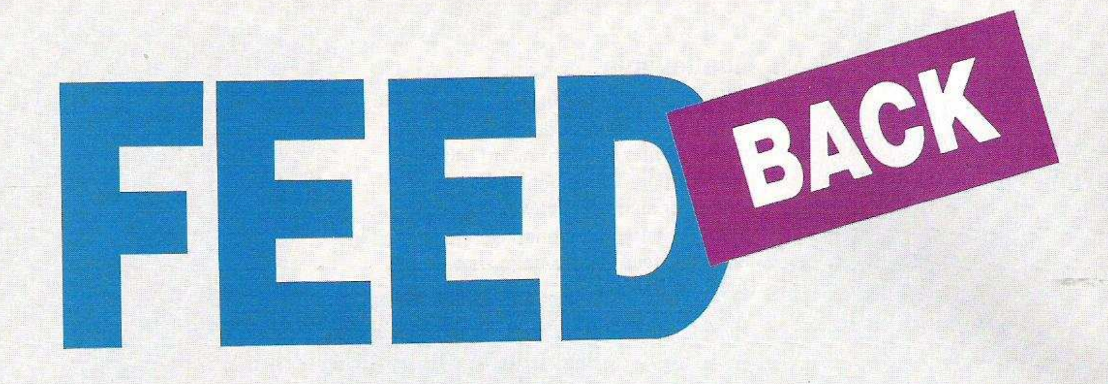








KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß



Briefe an die Redaktion

Mittagspause

Der Quell nächmittäg- und abendlicher Energie, Wohltat für Leib und Seele, wenn kein Lüfter rauscht und kein Telefon klingelt, keine Sekretösen durch die Gänge hasten und kein Praktikant oder Volontär seine tägliche Ermahnung bekommt. Beine hoch, Flasche auf, Augen zu - nur ein Viertelstündchen. Zeit, Stille, Ruhepuls. Szenenwechsel. Papier. Papier? Ein Stift, Papier, Gedanken, ein Brief. Postwertzeichen. Ein Fußmarsch, der Kasten. Szenenwechsel. Beine runter, Flasche zu, Augen auf, Brieföffner, Telefon, Lesen, Papierko...mmen wir nun zu etwas völlig anderem. Wer uns schon geschrieben hat, möchte das bitte nochmal tun.
Cheerio, Euer Uli

ASM · Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege

"Unüberschaubar"

Da der Computermarkt mittlerweile unüberschaubar geworden ist und ich einen PC mit besonderen Eigenschaften sowie in einer bestimmten Preislage suche, wende ich mich verzweifelt an Euch. Ich habe mich bereits in zahlreichen Computergeschäften erkundigt, doch hatte ich den Eindruck, daß die Verkäufer nur ihre Ware loswerden wollten. Ich möchte mich deshalb von Euch beraten lassen, damit ich später nicht bereue, daß ich mich nicht genügend informiert habe. Ich suche einen PC zur Textverarbeitung, Programmierung sowie auch zum spielen. Da ich noch Schüler bin, sollte der Preis 3.000,00 DM nicht übersteigen.

(...)

Hans Unleserlich

(Anm. d. Red.: Für 3.000 Schienen sollte man heutzutage schon einen 386er mit 25MHz, 80er Platte (oder größer), 2-4 MB RAM



(je mehr desto gut), VGA mit 512K und ordentlichem Monitor - bekommen. Kompaktangebote sind da oft gar nicht so verkehrt.)

"Neuer Look & mehr"

Ich habe gerade die Ausgabe 6/92 vor mir liegen und muß sagen, daß Ihr Euch seit der Ausgabe 4/92 mit "neuem Look", verbessert habt. Solches Wirrwarr wie in Ausgabe 4/92, Seite 14 ist verschwunden.

Der Report über die ECTS-Show war spitze, so stell' ich mir das auch vor, weiter so.

Dieser "King of Heilbronn" hat ja wohl ein Rad ab, die Covers sind die besten, die ich jemals auf einer Zeitschrift gesehen habe und die Postkarten sind ebenfalls gut (außer ein paar Ausnahmen). So brauch' ich mir wenigstens keine zu kaufen, wenn es Preisausschreiben gibt.

Nochmal was zu den Konvertierungen. Warum teilt ihr die Seiten nicht wieder so wie es vorher war, so fand ich es jedenfalls besser.

"Pete the Cruel" könnt ihr mal sagen, daß er sich den Amiga 500 Plus ruhig kaufen soll. Er kann sich ja, um in den Genuß von allen Games zu kommen, eine Kickstartumschaltplatine einbauen, damit wäre das Problem gelöst.

(...)

Habt ihr schon neue Informationen über "Wing Commander" am Amiga?

Sven

(Anm. d. Red.: Ganz klar, daß auch wir selber das neue Layout erst mal so richtig in den Griff kriegen mußten - da kann man noch so viele 'Trockenübungen' machen, so richtig sieht man erst im fertigen Heft wie's wirkt. Die 'lockere' Gestaltung ermöglicht es, wichtige oder interessante Programme entsprechend zu würdigen und üble Machwerke kurz abzuhandeln - früher war das durch die starre Drittelaufteilung nicht möglich. Amiga 500 Plus: Wir schrauben unseren mit schöner Regelmäßigkeit auf und zu - nicht weil es uns Spaß macht. Angenommen es würde immer alles funktionieren, wäre die Umschaltplatine tatsächlich die Lösung. Wing Commander auf dem (nicht am! 'Am' - was für ein Schwachsinn!) Amiga? Auch am Horizont ist noch kein feinster Silberstreif zu sehen. Wir informieren schon, keine Angst!)

"Feedback-Brief-Construction-Set"

Dies soll eine kleine Hilfe für alle sein, die unbedingt ins Feedback kommen wollen und nicht wissen, was sie schreiben sollen (entsprechende ☐ bitte ankreuzen!).

Als erstes muß ich sagen, daß ich Eure Zeitschrift
☐ toll ☐ mies ☐ megamäßig ☐ zum Kotzen
☐ super ☐ reierartig ☐ schlecht ☐ zum abschädeln
finde!

Was mir besonders gefällt ist (der, die, das)
☐ Bewertungssystem ☐ Space-Rat ☐ Übersicht
☐ Poster ☐ Ulis Brille ☐ Postkarten

Doch zu viel Lob tut nicht gut - also nun meine Kritik:
(der, die, das)
☐ Bewertungssystem ☐ Space-Rat ☐ Übersicht
☐ Poster ☐ Ulis Brille ☐ Postkarten
ist/sind
☐ reif fürs Altersheim ☐ saumäßig dumm ☐ dem Friedhof gleich
☐ nix ☐ dümmlich ☐ infam!

Ich stimme dem Brief von ..... in Ausgabe ..../.... zu, muß jedoch .... (..../....) widersprechen.

Außerdem:
☐ Ich bin ein superharter Cracker, und alle Lamer sind doof!
☐ Ich bin gegen Cracker, weil sie mir nicht genügend Disketten beschaffen!
☐ Ich habe keine Meinung zum Thema Cracker, da ich nicht weiß, was das ist (scheinheilig?).

Anschließend meine Meinung, denn auch sie muß vom Stapel gelassen werden, wenn ich schon mal ins Feedback komme (Ich habe schon ... mal geschrieben!!).
☐ Es wäre opportun Analoges zu grassieren!
☐ Komplizierte Kasuisten sind debil!
☐ Triviale Banalitäten gehören tabuisiert!

Doch nun zum Schluß:
☐ macht weiter so!
☐ hoffentlich macht ihr bald Euren Laden dicht!
Euer...
(hier ein Wort aus dem Fremdwörterlexikon hinschreiben)

P.S.: Ihr könnt diesen Brief, bzw. Text
☐ ironisch
☐ zynisch
☐ sarkastisch
verstehen, bzw. auffassen!
P.P.S.: Ich hoffe er ist ein(e)
☐ abschreckendes Beispiel
☐ hilfreiches Mittel
☐ dumme Laberei (gewiß)

Binder

"Skandalös"

Die übliche Einleitung möchte ich mir sparen und gleich auf den Kernpunkt meines Schreibens kommen: Ihren Testbericht des Spieles Agony von Psygnosis für den Amiga, Heft 6/92. Und ich möchte ebenfalls nicht lange um den heißen Brei herumschreiben: Ich fand diesen Test geradezu skandalös.

Bevor ich mein Urteil näher begründe, möchte ich gleich vorwegschicken, daß ich seit Jahren überglücklicher Besitzer eines Archimedes bin und überhaupt keinen Amiga habe. Das nur deshalb, um vorzubeugen, daß Sie meinen Brief für einen der oft üblichen "mein Computer ist der Beste" halten... Eigentlich könnte es mir ja völlig egal sein, wenn sie ein Spiel für den Amiga in der Luft zerreißen, aber da ich bemüht bin, ein gerechter Mensch zu sein, muß ich einfach auf ihren Agony-Test reagieren. Auf jeden Fall habe ich mir das Spiel Agony sehr genau auf dem Amiga eines Freundes angeschaut, und war ziemlich erstaunt, als ich Ihren Test durchlas.

Man kann sich bemühen wie man will, sehr oft fallen Spieletests oder ganz allgemein Kritiken, subjektiv aus. Auch ihr Tester gibt gleich zu Anfang zu, daß er nach den Previews, die er Monate zuvor von Agony begutachten konnte, sehr erwartungsvoll an das fertige Spiel ging. Fehler Nummer eins, man sollte die Psyche des Menschen stärker berücksichtigen: Wer extrem viel erwartet und dann doch nur gute Kost vorfindet, wird darüber kaum begeistert erzählen, sondern eher enttäuscht. Was wiederum keinesfalls am Produkt (hier Agony) liegen muß, sondern an den viel zu hoch angesetzten Erwartungen des Testers.

Kein Sprite habe mehr wie vier Farben, heißt es sinngemäß in ihrem Bericht. Das stimmt natürlich nicht. Obwohl einige Sprites nicht allzu farbig aussehen, sieht man bei vielen Sprites sofort mehr als die zitierten vier Farben. Und wer weiß, daß der Amiga immer nur 2, 4, 8, 16 oder 32 Farben darstellt, der folgert daraus schnell, daß viele Sprites sehr wohl 8- und auch 16-farbig sind. Abgesehen von einigen wirklich farblos aussehenden Sprites hätte man natürlich die anderen, sehr gut gezeichneten und auch animierten Sprites erwähnen müssen, nicht nur die Eule des Spielers..

Über den sehr beeindruckenden Drei-Ebenen-Scroll muß man lesen, daß diese Ebenen sehr farblos ausgefallen seien und überhaupt das ganze Spiel technisch recht mangelhaft gemacht sei - Ruckelscroll-Orgien mit eingeschlossen.

(...)

(Anm. d. Red.: Und so geht es weiter und weiter. Viel Kritik, wenig Vertrauen.)

(...)

Vom PC wollen wir erst gar nicht anfangen, weil dessen frisierte prähistorische Hardware nicht einmal auf einem schnellen 486er einen ruckelfreien Primitiv-Scroll erlaubt...

Die Aussage, Agony sei technisch schlecht programmiert (oder veraltet), ist so ziemlich das lächerlichste, was ich je gelesen habe. Dabei braucht man nicht einmal Programmierer zu sein, um diese Behauptung als glatte Lüge zu entlarven. Lassen Sie sich sagen, daß Agony eine programmiertechnische Meisterleistung ist, die es auf dem Amiga bisher noch nicht gegeben hat, und auf einem anderen Computer schon gleich gar nicht.

(...)

Auch die einmalige Titelsequenz Agonys ist von den Testern einfach ignoriert worden. ein wiederum brilliantes Bild, das - wie auch die Ladebilder - als Overscan den kompletten Monitor einnimmt, und somit fast schon Kino-Effekt hervorruft, mit einem ganz grandiosen Soundtrack, der sowohl technisch als auch kompositorisch extreme Qualitäten an den Tag legt und sicherlich zum Besten gehört, was ich bisher auf irgendeinem (Heim-)Computer gehört habe.

(...)

Resümee: Nur weil das Spielprinzip selber nicht gerade ein Megahit ist, kann man sich doch deswegen nicht Sätze wie "knapp an mangelhaft vorbeigegangen" oder "technisch veraltet" erlauben, und Graphik- und Soundnoten von 7 verteilen. Was ich ganz einfach erwarte, sind faire Testberichte, die natürlich auf ein schwaches Spielprinzip aufmerksam machen dürfen bzw. darstellen müssen, dann allerdings auch die technische, graphische und musikalische Seite richtig darstellen müssen. Was ich Ihnen vorwerfe, ist die unsensible Vermischung von Spielablauf, unbefriedigend befunden wurden, und das nur, weil der Tester sich durch das etwas magere Spielprinzip vor den Kopf gestoßen gefühlt hat.

(...)

Es wird von keinem Tester verlangt, selbst programmieren zu können, aber Minimalkenntnisse über Graphik, Sound und Animation wären schon irgendwo angebracht. Schließlich bekomme ich auch keinen Auto-Test vorgelegt, der von einem Fahrradfahrer erstellt worden ist. Das mag sich jetzt hart anhören, aber von Leuten, die einen dermaßen unfaireren Testbericht abliefern, erwarte ich, daß sie angebrachte Kritik vertragen, ansonsten müssen sie sich das nächst mal vor dem Testbericht überlegen, wie dick sie auftragen können; oder noch besser, gleich vorne weg einen kompetenten Testbericht verfassen.

Verstehen sie mich jetzt bitte nicht falsch, ich lese ihr Magazin sehr gern, ich halte es sogar für das beste Spielemagazin (noch). Und natürlich weiß ich, daß sich jeder mal irren kann, aber den Test von Agony fand ich dermaßen daneben, daß ich meinen Unmut einfach freien Lauf lassen mußte. Nehmen sie sich meine Kritik bitte konstruktiv vor, und seien Sie mir nicht böse. Mein Brief ist trotz einiger harter Wörter gut gemeint und überhaupt bin ich (eigentlich) reichlich positiv eingestellt.

Eduard Pfarr

(Anm. d. Red.: Wir lassen sicherlich jedem seine Meinung, müssen Ihnen aber anraten, demnächst mal etwas genauer in die Materie einzusteigen. Es ist mir klar, daß die Archimedes-User nicht gerade mir guter Software überschüttet werden und somit manchmal etwas ob der Qualität von Spielen, die auf andere Rechner zugeschnitten sind, ins Schleudern geraten. Unsere Aussage steht: Agony ist an heutigen Ballermaßstäben gemessen schwach. Bevor man ein mittelmäßiges Spiel - gezwungenermaßen mangels Vergleichsmöglichkeiten - in den Himmel lobt, möge man sich doch auf das in einer Fachredaktion, von mehreren erfahrenen Ballerspielern gefällte, Urteil verlassen. Klar, man

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer ..... L - -
688 Attack Submarine ..... - - A
Abandoned Places ..... L P -
Ace 2 ..... - - A
Ad Lib Soundkarte ..... - - A
Adventure Of Link (Zelda 2) ..... - P -
Airborne Ranger ..... - - A
Alternate Reality The City ..... - P A
Alternate Reality The Dungeon ..... L - -
Bad Blood ..... L P A
Balance Of Power 1990 Edition ..... - - A
Bane Of The Cosmic Forge ..... L P A
Bard's Tale 1 The ..... L P -
Bard's Tale 2 The ..... L P -
Bard's Tale 3 The ..... L P A
Batallion Commander ..... - - A
Battle Of Antietam ..... - - A
Battlehawks 1942 ..... - - A
Battles Of Napoleon ..... - - A
Battletech ..... (L P) A
Bismarck ..... - - A
Black Cauldron The ..... L - -
Bloodwych ..... L P -
Bubble Ghost ..... - P -
Buck Rogers 1 ..... L P A
Cadaver ..... L P -
Carrier Command ..... L - -
Champions Of Krynn ..... L P -
Chaos Strikes Back ..... L P A
Chrono Quest ..... L - -
Chrono Quest 2 ..... L - -
Code Name: Ice Man ..... (L P) A
Colonel's Bequest The ..... L P A
Conquests Of Camelot The ..... (L P) A
Conquests of The Long Bow ..... L P -
Curse Of The Azure Bonds ..... L P -
Dam Busters The ..... - - A
Day Of The Viper ..... L P -
Death Knights Of Krynn ..... L P A
Deathlord ..... - P A
Decisive Battles North Amer. Civil War ..... - - A
Def Con 5 ..... - - A
Defender Of The Crown ..... - - A
Deja Vu (Amiga/ST) ..... L - -
Deja Vu 2 ..... L - -
Demon's Winter ..... - - A
Digi Paint 3 ..... - - A
Digi View Gold Version 4.0 ..... - - A
DOS - 2 - DOS ..... - - A
Drachen Von Laas ..... L P -
Dragon Wars ..... - P A
Dragon's Breath ..... L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC) ..... L - A
Drakkhen ..... L - -
Dungeon Master ..... L P A
Dunkle Dimension Die ..... (L P) -
ECO Quest ..... L P -
Elite (Lösung für Amiga/ST) ..... L - A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64) ..... L P -
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus ..... L P -
Emperor Of The Mines ..... L - -
Europe Ablaze ..... - - A
Eye Of The Beholder 1 ..... L P A
Eye Of The Beholder 2 ..... L P -
F-14 Tomcat ..... - - A
F-15 Strike Eagle 2 ..... - - A
Faery Tale Adventure The ..... (L P) -
Fascination ..... (L P) -
Final Fantasy Legend ..... - - A
Fire Brigade ..... - - A
Fish ..... L - -
Flugsimulator 3 ..... - - A
Flugsimulator 4 ..... - - A
Fountain Of Dreams ..... - - A
Future Wars ..... (L P) -
Galdregon's Domain ..... L - A
Gateway To The Savage Frontier ..... L P -
Gato ..... - - A
Germany 1985 ..... - - A
Gettysburg ..... - - A
Gold Rush ..... L P A
Guild Of Thieves ..... L - -
Gunship ..... - - A
Heart Of China ..... (L P) A
Heimdall ..... (L P) -
Hellowoon ..... L - -
Hero's Quest ..... (L P) A
Hillsfar ..... L - A
Holiday Maker ..... L - -
Imperium Galactum ..... - - A
Indiana Jones 3 (Last Crusade) ..... L P -
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis) ..... L P -
Insector X ..... - - A
It Came From The Desert ..... (L P) -
Jet ..... - - A
Jones In The Fast Lane ..... - - A
Kampfgruppe ..... - - A
Kathedrale Die ..... L P -
Keef The Thief ..... - - A
King Arthur ..... L - -
King's Quest 1 ..... L P A
King's Quest 2 ..... L P A
King's Quest 3 ..... L - A
King's Quest 4 ..... L P A
King's Quest 5 ..... (L P) A
Kingdoms Of England ..... - - A
Knights Of Legend ..... L - A
Kult ..... (L P) -
Landsitz von Mortville Der ..... L - -
Lost Ninja ..... - - A
Lost Ninja 2 ..... L - -
Legacy Of The Ancients ..... L P -
Legend Of Blacksilver ..... - - A
Legend Of Faerghail ..... L P -
Leisure Suit Larry 1 ..... L P A
Leisure Suit Larry 2 ..... L P A
Leisure Suit Larry 3 ..... L P A
Leisure Suit Larry 5 ..... L P A
Les Manley - Lost in L.A. ..... L P -
Loom ..... L - -
Lords Of Doom ..... L P -
Lucky Luke ..... (L P) -
Manhunter New York ..... L - A
Manhunter San Francisco ..... (L P) A
Maniac Mansion ..... L P -
Mars Saga ..... L P A
Megatraveller 1 ..... L P -
Mewilo ..... L - -
Might & Magic 1 ..... - - A
Might & Magic 2 ..... - - A
Might & Magic 3 ..... L P A
Millennium 2.2 ..... L - -
Miracle Warriors ..... - - A
Monkey Island 1 ..... (L P) A
Monkey Island 2 ..... L P -
Navcom 6 ..... - - A
Navy Seal ..... - - A
Neuromancer ..... L P -
New Zealand Story The ..... - - A
Ooze ..... L P -
Operation Marketgarden ..... - - A
Panzer Battles ..... - - A
Panzer Strike ..... - - A
Pawn The ..... L - -
Personal Nightmare ..... L P -
Phantasie 3 ..... L - -
Phantasy Star (SEGA Mastersystem) ..... L - A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive) ..... - - A
PHM Pegasus ..... - - A
Pirates! ..... L - A
Platoon ..... - P -
Police Quest 1 ..... L - A
Police Quest 2 ..... L - A
Police Quest 3 ..... L P -
Pool Of Radiance ..... L P A
Pool Of Radiance Adventurers Journal ..... - - A
Pools Of Darkness ..... L P A
Populous ..... L - A
Ports Of Call ..... (L P) -
Powermonger ..... - - A
President Is Missing The ..... - - A
Prince Of Persia ..... L P -
Project Firestart ..... L - A
Project Stealth Fighter (C 64) ..... - - A
Quest For Glory 2 ..... (L P) A
Questron 2 ..... L P -
Railroad Tycoon ..... L - -
Reach For The Stars ..... - - A
Red Baron ..... - - A
Red Lightning ..... L - A
Red Storm Rising ..... - - A
Renegade Legion Interceptor ..... - - A
Rings Of Medusa ..... (L P) -
Rise Of The Dragon ..... (L P) A
Roadwar 2000 ..... - - A
Robox ..... L P -
Rommel ..... - - A
Russia ..... - - A
Savage Empire The ..... - - A
Secret Of The Silver Blades ..... - - A
Sentinel The (Firebird) ..... - - A
Sentinel World 1 Paragraphs ..... - - A
Sentinel Worlds 1 ..... L - A
Sex Vixens From Space ..... L - -
Shadow Of The Beast ..... (L P) -
Shadowgate ..... L - -
Shogun ..... L P -
Soko Ban (SEGA Megadrive) ..... - - A
Sorcerian ..... - - A
Sound Blaster (alle Versionen) ..... - - A
Space Ace ..... L - -
Space Quest 1 ..... L P A
Space Quest 2 ..... L P A
Space Quest 3 ..... L P A
Space Quest 4 ..... L P A
Space Rogue ..... - - A
Spellcasting 101 ..... L - -
Spirit Of Adventure ..... L P -
Stadt der Löwen ..... L - -
Star Command ..... L - A
Star Flight 1 ..... L - A
Star Flight 2 ..... L - A
Star Trek 25th Anniversary ..... L P -
Star Trek 5 ..... - - A
Starglider 1 ..... - - A
Starglider 2 ..... - - A
Steel Thunder ..... - - A
Stellar Crusade ..... - - A
Storm Across Europe ..... - - A
Sub Battle Simulator ..... - - A
Sword Of Aragon ..... (L P) A
Sword Of Vermillion ..... - - A
Tangled Tales ..... - - A
Tetris ..... - - A
Thunder Board Soundkarte ..... - - A
Times Of Lore ..... - - A
Transworld ..... L - -
Ultima 1 ..... - - A
Ultima 2 ..... - - A
Ultima 3 ..... L P A
Ultima 4 ..... L P A
Ultima 5 ..... L P A
Ultima 6 ..... L P A
Uninvited ..... L - -
Up Periscope ..... - - A
War In The South Pacific ..... - - A
War Of The Lance ..... - - A
Warship ..... - - A
Wasteland ..... L P A
Wasteland Paragraphs ..... - - A
Wing Commander incl. Secret Missions ..... - - A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive) ..... - - A
Zack Mc.Kracken ..... L P A
Zork 1 ..... L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(fast) ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

1 Monkey Island 2
IBM-PC kpl. dt. 89,95
AMIGA kpl. dt. 79,95

2 Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC mit dt. Anl. 104,95

3 Civilization
IBM-PC kpl. dt. 99,95
AMIGA kpl. dt. 84,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4.	Indiana Jones 4 (kpl. engl. mit Updatekarte f. dt. Version)	-------	-------	-------	79,95
5.	Wing Commander 2 kpl. dt.	-------	-------	-------	94,95
6.	Ultima 7 mit dt. Anl.	-------	-------	-------	89,95
7.	Eye Of The Beholder 2 kpl. dt.	84,95	-------	-------	84,95
8.	Buck Rogers 2 - Matrix Cubed kpl. dt.	79,95	-------	-------	79,95
9.	Eye Of The Beholder 1 kpl. dt.	79,95	-------	-------	79,95
10.	Monkey Island 1 kpl. dt.	74,95	-------	74,95	VGA 89,95 EGA 69,95

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

SIERRA MEGAPACKS

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95
Conquests Of The Longbow - PC VGA	–	94.95
Dagger Of Amon Ra (Laura Bow 2)	–	94,95
Eco Quest - PC VGA	–	94.95
Heart Of China - kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
King's Quest 4	54.95	104.95
King's Quest 5 - kpl. dt. AM 1 MB PC VGA	94.95	109.95
Leisure Suit Larry 1 - SCI AM 1MB PC VGA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 - kpl. dt.	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 - kpl. dt. AM 1 MB	89.95	94.95
Leisure Suit Larry Triple Pack	149.95	149.95
Police Quest 3 - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95
Quest For Glory 2	–	99.95
Rise Of The Dragon kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
Space Quest 1 - SCI PC VGA	89.95	94.95
Space Quest 4 - AM 1 MB PC VGA	89.95	94.95
Willy Beamish - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

Super NES + Super Mario World 324.95
AV Kabel (8-Kanal stereo) 19.95
High-Tech Action Controller 29.95
Chessmaster 114.95
F-Zero 94.95
Home Alone 129.95
Legend Of Zelda 94.95
Paperboy 2 ..... 114.95
Pitfighter 129.95
Race Drivin' 129.95
Sim City 94.95
Simpsons (Krusty's Funhouse) 114.95
Super Castlevania 4 ..... 114.95
Super Probotector 114.95
Super R-Type 94.95
Super Soccer 94.95
Super T M H Turtles 4 ..... 114.95
Super Tennis 94.95
Super Wrestlemania Challenge 139.95
Terminator 2 ..... 139.95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89.95	–	89.95	99.95
2 Hot 2 Handle	COM	79.95	49.95	–	–
4 - Wheel Drive	COM	79.95	–	79.95	–
5th Anniversary	COM	79.95	–	–	–
AH 73 Thunder Hawk	SIM	84.95	–	–	84.95
Abandoned Places	ROL	79.95	–	–	–
Aces Of The Pacific	SIM	–	–	–	89.95
Air Bucks	SIM	–	–	–	84.95
Air Combat Aces	COM	79.95	–	79.95	89.95
Air Land Sea	COM	84.95	–	–	89.95
Airbus A 320	SIM	99.95	–	99.95	99.95
Amberstar	ROL	84.95	–	84.95	–
Another World	ARC	69.95	–	–	79.95
Award Winners	COM	69.95	–	69.95	79.95
Bards Tale Construction Kit	ROL	–	–	–	79.95
Bards Tale Trilogie	COM	–	–	–	89.95
Battle Command	SIM	69.95	44.95	–	84.95
Battle Isle Data Disk 1	SIM	49.95	–	–	49.95
Battle Isle - PC HD	STR	79.95	–	–	89.95
Battlehawks 1942	SIM	69.95	–	–	–
Birds Of Prey	SIM	84.95	–	–	–
Bitmap Brothers Vol. 1	COM	74.95	–	–	–
Black Crypt	ROL	69.95	–	–	–
Black Gold	SIM	74.95	49.95	74.95	79.95
Broker King	SIM	–	–	–	79.95
Bundesliga Manager Professional	SPO	79.95	–	–	79.95
Cadaver	ADV	74.95	–	74.95	89.95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44.95	–	44.95	–
Castles	SIM	69.95	–	–	84.95
Challengers	COM	79.95	–	–	79.95
Champion Chip Manager	SPO	69.95	–	–	–
Champions	COM	59.95	44.95	–	69.95
Champions Of Krynn - AM 1 MB	ROL	74.95	74.95	–	74.95
Chess Master 3000 - PC VGA	STR	–	–	–	84.95
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	–	–	–	84.95
Conquestador	SIM	79.95	59.95	–	79.95
Conquestador Szenario Disk	SIM	–	19.95	–	–
Crisis In The Kremlin	SIM	–	–	–	99.95
Death Knights Of Krynn	ROL	79.95	74.95	–	84.95
Deutsches Afrika Korps	SIM	–	69.95	–	–
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	–	19.95	–	–
Die Hard 2	ARC	69.95	–	–	–
Double Double Bill	COM	84.95	–	–	–
Double Dragon 3	ARC	69.95	–	–	–
Dune	ADV	–	–	–	89.95
Elite	SIM	69.95	–	–	69.95
Elite Plus (PC EGA/VGA)	SIM	–	–	–	94.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Elvira 1 - Mistress Of The Dark	ADV	79.95	59.95	79.95	89.95
Elvira 2 - The Jaws Of Cerberus	ADV	84.95	–	–	84.95
Epic	SIM	79.95	–	–	84.95
Epyx Sporting Gold	COM	69.95	–	–	–
Eternam	ARC	–	–	–	89.95
Euro Football Champ	SPO	69.95	–	–	–
F 117 A Nighthawk	SIM	–	–	–	99.95
F 15 Strike Eagle 2	SIM	84.95	–	84.95	84.95
F 19 Stealth Fighter	SIM	84.95	–	84.95	89.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0 erforderl.)	SIM	–	–	–	99.95
Fate - Gates Of Dawn	ROL	79.95	–	79.95	–
Flight Of The Intruder	SIM	49.95	–	89.95	–
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	–	–	–	149.95
Gateway To The Savage Frontier	ROL	79.95	69.95	–	89.95
Loom (Lucasfilm)	ADV	79.95	–	79.95	79.95
M 1 Tank Platoon	SIM	79.95	–	79.95	94.95
Mad TV	STR	79.95	–	–	89.95
Magic Candle 2 The	ROL	–	–	–	84.95
Manchester United Europa	SPO	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion	ADV	69.95	44.95	69.95	69.95
Martian Dreams	ROL	–	–	–	89.95
Max Pack Compilation	COM	79.95	–	–	–
Mega Fortress - PC HD	SIM	–	–	–	84.95
Megatraveller 1	ROL	74.95	–	74.95	–
Megatraveller 2	ROL	–	–	–	84.95
Mega-Lo-Mania + First Samurai	STR	79.95	–	79.95	–
Mercenary 3	ROL	74.95	–	–	–
Microprose Golf	SPO	84.95	–	84.95	–

Ab Anfang September auch in Deutschland! das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Global Effect	SIM	84.95	–	–	89.95
Gobliiins	STR	69.95	–	69.95	69.95
Grandmaster Chess	STR	–	–	–	84.95
Grandstand	COM	79.95	59.95	79.95	–
Great Courts 2 (AM 1 MB)	SPO	74.95	–	74.95	79.90
Gunship	SIM	69.95	59.95	–	89.95
Gunship 2000	SIM	–	–	–	99.95
G-Loc	ARC	69.95	44.95	–	–
Hard Nova	STR	69.95	–	69.95	79.95
Harpoon 1.21	SIM	84.95	–	–	89.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 od. 4 je	SIM	44.95	–	–	44.95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49.95	–	–	49.95
Heimdall	ROL	79.95	–	79.95	89.95
Heroes Of The 357th	SIM	–	–	–	84.95
Hudson Hawk	ARC	69.95	44.95	–	–
Indiana Jones 3 Adv. - PC EGA	ADV	67.95	–	67.95	67.95
Indiana Jones 3 Adv. - nur VGA	ADV	–	–	–	89.95
Jaguar XJ 220	SIM	79.95	–	–	–
Jetfighter 2	SIM	–	–	–	89.95
John Madden Football	SPO	69.95	–	–	–
Kaiser	SIM	99.95	–	99.95	99.95
Kathedrale Die	ADV	89.95	–	–	89.95
Knights Of The Sky	SIM	84.95	–	–	94.95
Legend Of Faerghail	ROL	74.95	–	74.95	74.95
Links Golf - PC VGA AM nur HD	SPO	84.95	–	–	94.95
Locomotion	SIM	69.95	–	–	–
Microprose Grand Prix Formula 1	SPO	84.95	–	84.95	–
Midwinter 2	SIM	84.95	–	84.95	99.95
Might & Magic 1	ROL	–	–	–	84.95
Might & Magic 2	ROL	84.95	–	–	–
Might & Magic 3	ROL	79.95	–	–	89.95
Ökolopoli	SIM	–	–	–	129.95
PGA Courses	SPO	44.95	–	–	44.95
PGA Plus (Tour incl. Courses)	SPO	79.95	–	–	84.95
Paperboy 2	ARC	69.95	–	–	69.95
Pirates !	SIM	69.95	54.95	–	69.95
Plan 9 From Outer Space mit Video	ADV	–	–	–	104.95
Pool Of Radiance - AM 1 MB	ROL	39.95	69.95	–	69.95
Pools Of Darkness kpl. dt.	ROL	89.95	–	–	89.95
Populous 2	STR	79.95	–	79.95	–
Populous World Editor	STR	44.95	–	–	–
Ports Of Call	SIM	69.95	–	–	84.95
Quest & Glory	COM	79.95	–	79.95	89.95
Race Drivin'	SPO	69.95	–	69.95	79.95
Railroad Tycoon	SIM	84.95	–	84.95	94.95
Rainbow Collection	COM	54.95	44.95	–	–
Rampart	STR	–	–	–	79.95
Realms	ARC	79.95	–	–	84.95
Red Baron - kpl.dt. AM 1 MB PC VGA	SIM	84.95	–	–	89.95
Return Of Medusa	ROL	69.95	–	–	79.95
Rocketeer - kpl. dt. PC VGA	STR	79.95	–	–	79.95
Schwarze Auge Das	ROL	–	–	–	89.95

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79.95	–	–	79.95
Secret Weapons HE 162 Mission	SIM	–	–	–	44.95
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	–	–	–	94.95
Secret Weapons P 38 Lightning	SIM	–	–	–	39.95
Secret Weapons P 80 Shooting Star	SIM	–	–	–	39.95
Sensible Soccer	SPO	69.95	–	–	–
Shadow Sorcerer	ROL	79.95	–	79.95	84.95
Shadowlands	ROL	79.95	–	79.95	79.95
Shuttle kpl. dt.	SIM	–	–	–	114.95
Silent Service 2	SIM	84.95	–	84.95	84.95
Sim Ant kpl. dt.	SIM	89.95	–	–	89.95
Sim City Architectur. 1 od. 2 je	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City Terrain Editor	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City und Populous	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Sim Earth	SIM	–	–	–	84.95
Simpsons The	ARC	69.95	44.95	69.95	79.95
Soul Crystal	ROL	69.95	44.95	69.95	79.95
Space Max	SIM	74.95	–	–	–
Special Forces	SIM	84.95	–	84.95	–
Spirit Of Adventure	ROL	69.95	44.95	–	79.95
Star Trek 25th Anniversary	ADV	–	–	–	84.95
Starbyte Collection No.1	COM	74.95	49.95	–	79.95
Starbyte Super Soccer	SPO	69.95	49.95	–	79.95
Starflight 2	ROL	69.95	–	–	79.95
Steigenberger Hotelmanager	SIM	59.95	–	–	69.95
Super Tetris - ab DOS 3.31	STR	–	–	–	84.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	69.95	49.95	69.95	79.95
Their Finest Hour	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34.95	–	44.95	34.95
Top League	COM	79.95	–	79.95	89.95
UMS 2	SIM	79.95	–	79.95	89.95
UMS 2 Planeten-Editor	SIM	–	–	–	79.95
Ultima 4	ROL	69.95	–	–	–
Ultima 5	ROL	79.95	49.95	–	–
Ultima 6	ROL	79.95	39.95	–	79.95
Ultima Underworld	ROL	–	–	–	89.95
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89.95	–	–	89.95
Windows Entertainment Pack	COM	–	–	–	89.95
Wing Commander 1	SIM	–	–	–	89.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 od. 2 je	SIM	–	–	–	44.95
Wing Commander 2 Special Operat. 1	SIM	–	–	–	49.95
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	–	–	–	49.95
Winter Challenge	SPO	–	–	–	84.95
Winzer	SIM	69.95	49.95	–	79.95
Wizardry 6 - Bane Cosm.F. kpl. dt	ROL	79.95	–	–	79.95
World Wrestling Federation	SPO	69.95	44.95	–	–
Zak Mc Kracken	ADV	74.95	64.95	74.95	74.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ..... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ..... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
..... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
..... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .....
▫ **Kundenmagazin (kostenlos)**

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · Access · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

AUFTRAGGEBER

A 09/92

Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

kann auch mit einem mäßigen Spiel seinen Spaß haben, doch wenn man dann erst mal ein so richtig saftig-gutes Game gesehen hat, rückt sich die Optik wieder zurecht. Ich empfehle hierzu einen Konsolen-Ausflug! Nichts für ungut, und wenn ich nur genug Zeit hätte, würde ich mir wohl auch einen Archimedes zulegen, aber wir bleiben bei unserem Urteil. Vertrauen Sie uns. Wir wissen, was wir tun.)

"Bemerkungen"

Jeden Monat 7,50 DM und seit zwei Jahren kein Leserbrief. Das soll sich ändern!

Zuerst ein paar Bemerkungen zu ein paar Leserbriefen:

Zum Brief "Software Simulationen" (6/92, S.24) muß ich sagen, da der Schwierigkeitsgrad bei FOTI in Stufen unterteilt ist, die sich im Bewaffnungslevel und dem Flugverhalten ausdrücken. Kurz, wer erwartet, daß ihn MiGs und Flak vom Himmel holt, sollte halt in der schwierigsten Einstellung fliegen... won wegen Programmfehler.

Die Kritik in "Mängel & Werbung" (6/92, S.19) ist manchmal echt berechtigt. Ihr verschwendet oft viel Platz mit überflüssigem Schnickschnack: fette "Bildzeitung"-Überschriften, Sternchen, Verkehrsschilder (jaa, jaa!) usw. Die Tests von Free D.C. und Locomotion sind "beispielhaft"...

Auch die Motive auf den ASM-Postkarten sind oft winzig, schade drum! (...)

Genug der Kritik, die Aktalität der ASM hat im allgemeinen nach dem Facelifting enorm zugelegt, also werdet wieder Nr. 1!

Ihr schreibt, da "Wing Commander" in C geschrieben sein könnte. Das halte ich für Unsinn, dann wäre ein "1086er" Voraussetzung! Maximal die Laderoutinen für Sound und Zwischenbilder o.ä. sind in einer Hochsprache möglich, aber keine solche flüssige Animation. Die Rubrik "Kabelsalat" tendiert ja glatt zur Fehlinvestition, wenn man bedenkt, da die meisten Sachen (4-Player-Adapter, RAM-Erweiterung, Joystick-Tuning usw.) schon im Handel erhältlich sind, und der Rest für Gamer uninteressant bzw. kompliziert ist!? Dafür ist "ASM-Inside" echt interessant; gute Idee meine ich!

Warum beschränkt ihr das Titelbild auf den Fantasy-Bereich und Kriegs-Themen, wie wäre es mal mit Sport o.ä.?

(...)

Habt ihr schon mal einen Blick auf die Konkurrenz "Yyyy Yyyy" geworfen? Die Screenshots sehen wie Farbnadeldrucker-Ausdrucke aus, und die Tests sind so oft so mies (Top Banana = Hit), da man schon bald die nächste Wertstofftonne aufsucht...

Und noch mal Feedback:

Der pseudo-kluge Brief von O. Dittberner hat ja einige Resonanz hervorgerufen. Das war todsicher ein Gag, so blöd kann einer allein gar nicht daherreden ('tschuldigung). Vielleicht meldet sich der Typ ja noch mal, wär' echt lustig! Übrigens habt ihr ihn nur fertig gemacht, und seid nicht auf seine (unberechtigte) Kritik eingegangen; etwas oberflächlich!

Im August/September wird Atari seinen neuen Superrechner Falcon 030 vorstellen, werdet ihr darüber berichten?

(...)

Andreas

(Anm. d. Red.: Wenn jede Überschrift so groß wäre wie alle anderen auch, würde 'ASM' ab sofort 'Aktuelles Standard Magazin' heißen. Klar, es muß nicht immer riesig sein - machen wir ja auch gar nicht, aber man kann keinen Zweiseiter mit einer Überschrift aufmachen, für die man erstmal die Lupe zücken muß.

Was hast Du gegen die Wegweiser durch das Feedback? War doch eine klassische Idee. Also, ich fand's prächtig. Nein. Wir wiederholen das nicht, keine Angst!

Daß die Motive auf den Karten OFT (!) winzig sind, ist ein Gerücht, genau wie 'Ihr habt ja auf jeder zweiten Seite Werbung'. Atens ist es frech und btens unwahr! EINMAL waren die Motive klein, die Dinger von MicroProse und Gremlin waren Freisteller.

Wer hat geschrieben, daß 'WC' in C geschrieben ist? Wir? Ho Ho Ho! Lies doch mal bitte etwas genauer, bevor sich der tote Arthur dehnt.

Für den Kabelsalat sollte man schon löten können. Wenn Du den normalsterblichen Spieler für zu... öh... zu technikuninteressiert hältst, schließt Du sicherlich von Dir auf andere (hehe).

Mal sehen, was wir mit dem Titel in Zukunft unternehmen. Wir wollen ihn nämlich etwas attraktiver gestalten. Wartet mal ab, sollte Euch gefallen.

Die Kritik von Oliver war insofern nicht 'unberechtigt', daß er wohl diese Meinung vertritt. Normalerweise ist es sinnlos, mit solchen Leuten zu diskutieren, weil sie keinen Millimeter davon abrücken. Aus genau diesem Grunde habe ich ihn und seine pseudointellektuelle Tour kurz abgefertigt. Ich schätze mal, ER war es, der kürzlich meine Quietscheente mit der Kettensäge bearbeitet hat. Mal sehen, ob wir über den Falcon berichten. Kann gut sein, aber nicht so riesig lang und breit.

"Zuviel Zensur"

(...)

Also soviel zensieren braucht ihr nun auch nicht: Die jüngere Leserschaft, die schon lesen kann, und schon genug Taschengeld für eine ASM ausgeben kann, werden mit Sicherheit schon mit dem Schimpfwort, das ein anderes Wort für den Hintern darstellt, vertraut sein und mindestens schon mit dem, das aus dem oben genannten immer rauskommt. Und bei dem oben genannten Clever-Brief wurde sogar der Teufel zensiert, obwohl du dasselbe Wort vier Zeilen weiter selber verwendet hast (Uli, Uli, ich hätte dir ja viel zugetraut, aber so etwas schlimmes, ts, ts, ts). In Zukunft wird sich ein fluchender Mensch wohl so ausdrücken müssen: "... wollt ihr mich etwa mit diesem Kot verhintern?!"

(...)

Mr. Hecke

(Anm. d. Red.: Ok, ich habe 'Teufel' geschrieben. Wird nicht wieder vorkommen... aber mal ehrlich. Ich fände es nicht so berauschend, wenn an allen Ecken und Enden des FB Fäkalien zu finden wären, und deshalb mache ich die Xe. Es weiß doch so oder so jeder, was gemeint ist.)

"Oldie-Beschaffung"

(...)

Ist es noch möglich, das Spiel "Alter Ego" für den Commodore 64 noch











aufzutreiben??? Falls ja, könntet ihr mir sagen wo? Falls es das Spiel nicht mehr zu kaufen gibt, möchte ich Fragen, ob Ihr mir die Adresse von Activision sagen könnt.

F. H.

(Anm. d. Red.: Liebend gerne würde ich das Seidentuch von meiner Kristallkugel nehmen, ein Blick hineinwerfen und Dir sagen, wo es Alter Ego noch gibt, doch die Batterien sind alle alle. Will sagen: Es ist freilich denkbar, daß irgendein Händler irgendwo auf diesem verwanzxxx Planeten noch eins hat, aber meine Scanner können es nicht erfassen. Die Adresse von Activision können wir freilich geben, doch wird das nix helfen, da die Company zwischenzeitlich pleite war, nun in Frankreich ihren Sitz hat, und heute wohl keiner mehr was von dem Game weiß. Trotzdem hier die Adresse:

ACTIVISION
738 Rue Yves Kermen
F-92100 Boulogne - Billancourt
Frankreich

Wollen hoffen, daß es was bringt.)

"Spitzenbrief"

Die ASM gefällt mir in letzter Zeit immer besser - die Konkurrenz habt ihr meiner Meinung nach seit einigen Ausgaben sicher hinter Euch gelassen.
P. S.: Da Du, Uli, jetzt außer Monty Python-Fan auch noch Imiglykos-Grieche bist (zwei "Hobbies", denen ich mit Hingabe fröne), rundet den völlig positiven Gesamteindruck ab.

Göran Kühne

(Anm. d. Red.: Der Kandidat hat 99 Punkte. Das sind die Leserbriefe, die wir mögen! Wo wir gerade dabei sind, warum kaufst Du nicht jeden Monat zwei Ausgaben? Oder wie wär's mir einem Abo? Halbjahr wäre auch ok. Na gut, dann wirb zumindest einen Kumpel für uns, ja? Wenn nicht, muß ich heute abend ganz viel Mavro Daphne trinken, knick knack, you know what I mean? Er fragte ihn recht unzweideutig...)

"Deutsch für Ausländer"

Ich bin vor einigen Monaten von Kroatien (Vinkovci) nach Deutschland geflüchtet (wegen dem Krieg).
(...)
Jetzt werdet ihr euch fragen, wer denn den Brief in deutscher Sprache geschrieben hat??? Ich selbst, und das habe ich nur Euch zu verdanken von der ASM. Da ich acht Jahre in der Schule dei deutsche Sprache als Pflichtfach gewählt habe und regelmässig die ASM (von 1989) gelesen habe, die mein Cousin mir jeden Monat nach Kroatien geschickt hat.
Nun zu meinen Fragen:
1. Da ich vor einiger Zeit in Kroatien Schwierigkeiten hatte, mir aus dem Ausland einige Computerspiele (für den ATARI ST) zu bestellen, konnte ich nicht erfahren, ob es schon King's Quest 5 auf dem Markt erschienen ist (für die ST-Version).
2. Da ich ein Adventurefreak bin, und schon viele Adventurespiele in deutscher und englischer Sprache gespielt habe, wollte ich von euch wissen, ob es weitere gute, neue Adventurespiele oder Rollenspiele in deutscher Sprache (für den ST) auf dem Markt gibt, (wie z.B. "Das schwarze Auge").
3. Habt ihr schon war vom neuen ATARI Falcon 030 gehört? Wenn ja, was?
4. Wo könnte man seine eigenen Programme als PD-Programme (für den ST) auf den PD-Markt veröffentlichen lassen.
5. Besteht irgendeine Möglichkeit eure Zeitschrift auch in Kroatien in Zagreb zu abonnieren???
(...)

Tomislav Rudolf-Tatic

(Anm. d. Red.: Wie ich bereits sagte: Auch das Lesen der ASM kann einen weiterbringen.
1. KQ5 gibt's nicht für den ST.
2. Zu empfehlen wären Dragonflight und Amberstar, ansonsten sind wirklich gute ST-Adventures rar gesät. DSA wird's leider auch nicht für den ST geben.
3. Zu diesem Thema gibt's mehr wenn die Zeit reif ist.
4. Hierzu wende man sich entweder an einen von diversen Händlern, Clubs oder PD-Serien-Verlegern. Adressen gibt's in der entsprechenden Fachliteratur.
5. Klar, aber nur per Vorkasse und ohne Garantie, daß das Ding ungelocht ankommt.)

"Nicht mehr Nr. 1"

Ihr werdet's nicht glauben, aber ich schreib' euch schon wieder. Zwar ist noch kein Brief von mir bei euch angekommen, weil ich bisher alle in den Papierkorb geworfen habe, aber egal.
(...)
Ihr seid NICHT mehr die Nr. 1!!! So was! Das Beste ist nur noch das Feedback (echt zum Totlachen). Alles andere ist zu einem großen Wirrwarr aus Schriftzügen und Screenshots geworden. Das totale Durcheinander!
Aber keine Angst, es gibt auch noch 'ne Zeitschrift, die schlechter ist!
Und jetzt habe ich noch ein paar Fragen, die mich schon lange quälen:
1. Ist der Verkehr im Feedback seit ASM 6/92 besser geregelt?
2. Ist das Game "Darkseed" wirklich so dunkel und heiß?
3. Ist die Tussy im ASM 6/92 Seite 6 noch zu haben? Wenn ja, bitte Name und Adresse an mich!
4. Wann kommt eigentlich der 543ste Teil von Indy raus???
5. Gibt es "Teetris" auch für Kaffeetrinker?
(...)

Dr. Dream

(Anm. d. Red.: Na, wenn's zumindest noch EINE Zeitschrift gibt, die schlechter ist, dann bin ich ja beruhigt - wir sprechen von derselben, was? Und nun, lieber Dr., werden Dich meine himmlischen Antworten von Deinen unsäglichen Leiden etc., etc.
1. Die, die noch nicht lesen konnten, hatten damals zumindest was zum Angucken. Wenn diejenigen heute immer noch nicht lesen können, haben die nix mehr vom Feedback, und rate mal, wer daran auch Schuld trägt. Und nimm gefälligst den Finger aus der Nase!
2. Ätsch, ich weiß schon die Handlung von Alien 3! Ihr auch? Der wird auf jeden Fall sehr dunkel. Ob heiß weiß ich nicht, beim ersten Teil hab' ich mich schließlich auch teilweise gelangweilt. Am meisten Spaß macht sowas mit einem schreckhaften Mädel, zum Beispiel meiner Freundin, die sich jetzt freut, daß ich sie auch mal wieder erwähnt habe. Ach ja, möchte vielleicht jemand mein Auto kaufen? Citroën BX, EZ 1/91, 24.500 km, ganz guter Zustand, VB 16.500 DM. Nun aber zu Deiner Frage: Ja, wenn man drauf steht.
3. Angenommen, Du bist intelligent, gebildet, ca. 185cm, sportlich, gutaussehend, reich, bescheiden, spendabel, charmant, verständnisvoll, konsequent etc., etc., etc., kannst Du Dir sowieso die Frauen aussuchen. Also: Nein.
4. Der Kinostart soll mit Star Wars - The 50th Generation abgetimet werden und liegt voraussichtlich zwischen dem 13.7.3539, 12 Uhr und dem 17.7.3539, 12.30h.
5. Nein, dafür aber Nikotintris für Raucher, Spritztris für Junkies, GTItris für Autofahrer und Schlaftris für den Öffentlichen Dienst. He, da machen wir 'ne Aktion draus. Schickt uns Eure Trisses! Die besten werden abgedruckt! Adresse? Einfach ans Feedback!)

"Auf Fehler hinweisen"

Bis jetzt habe ich die Neugestaltung Eurer Zeitschrift wortlos hingenommen. Doch finde ich es nun an der Zeit, Euch auf diverse Fehler hinzuweisen:
1. Das Vorwort ist nur mit Kleinbuchstaben geschrieben. Das macht es echt schwierig, den Anfang eines Satzes zu finden.
2. Leider werden in letzter Zeit in Eurer Zeitschrift zu viele Fremdwörter benutzt. Ich möchte Euch bitten dies zu unterlassen, weil Fremdwörter nicht mein Rechaud sind.
3. Die Vorschau auf die nächste Ausgabe ist jedesmal verkehrt herum im Heft. Ich habe immer mindestens 20 Minuten, bis ich diese Seite gelesen hab. Und die Augen tun mir nachher auch weh!
So, das wären die nötigen Verbesserungen für Eure Zeitschrift. Wenn ich aber schon mal dabei bin, habe ich da noch ein paar Fragen:
1. Im Feedback habe ich eine Diskussion über ein Spiel namens "Originalprogramm" verfolgt. Ich

1 MB-Erweiterung für Amiga – abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips – ● ***59,–***
2. Laufwerk 3,5" für Amiga ● ***159,–***
Adlib Musik-Karte/dt. ● ***129,–*** *(IBM-PC)*
Advanced Gravis Joystick ● ***84,95*** *(IBM-PC)*
Das Lucasfilm-Buch/dt ● ***29,80***
Sound Blaster 2.0/dt ● ***239,–*** *(IBM-PC)* ● *Sound Blaster 2.0 C/MS-Chips* ***49,–***



Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
1869/dt	79,95	84,95	V.mö	–,–
A-Train/dt	–,–	109,00	–,–	–,–
A320 Airbus/dt	99,00	99,00	99,00	–,–
Amberstar/dt	79,95	V.mö	79,95	–,–
Another World/dt	59,95	69,95	59,95	–,–
Apidya/dt	66,95	–,–	–,–	–,–
Battle Isle/dt	69,95	89,95	–,–	–,–
Birds of Prey/dt	79,95	V.mö	V.mö	–,–
Black Crypt/dt	59,95	V.mö	V.mö	–,–
Bundesliga Manager/dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional/dt	69,95	69,95	V.mö	–,–
Carl Lewis Challenge/dt	59,95	79,95	V.mö	V.mö
Castles/dt	69,95	79.95	–,–	–,–
Centurion – Defender of Rome/dt	29,95	29,95	–,–	–,–
Chessmaster 3000	–,–	79,95	–,–	–,–
Civilization/dt	79,95	94,95	–,–	–,–
Conquestador/dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Cruise for a Corpse/dt	69,95	74,95	–,–	–,–
Dagger of Amon Ra	–,–	84,95	–,–	–,–
Darklands/dt	V.mö	99,00	–,–	–,–
Dark Queen of Krynn	V.mö	74,95	–,–	–,–
Das Schwarze Auge/dt	74,95	84,95	V.mö	–,–
Deliverance/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
Der Patrizier/dt	V.mö	89,95	–,–	–,–
Dune/dt	74,95	79,95	–,–	–,–
Dyna Blaster/dt	69,95	74,95	69,95	39,95
Eco Quest/dt	–,–	79,95	–,–	–,–
Epic/dt	66,95	74,95	69,95	–,–
Eternam/dt	–,–	89,95	–,–	–,–
Eye of the Beholder 2/dt	V.mö	89,95	–,–	–,–
Falcon 3.0/dt	–,–	94,95	–,–	–,–
Formula One Grand Prix/dt	79,95	V.mö	79,95	–,–
Gateway	–,–	79,95	–,–	–,–
Global Effect/dt	79,95	84,95	–,–	–,–
Gobliiins/dt	66,95	66,95	66,95	–,–
Gods/dt	59,95	74,95	59,95	–,–
Great Courts 2/dt	66,95	72,95	66,95	–,–
Gunship 2000/dt	–,–	89,95	–,–	–,–
Heroes of the 357th/dt	–,–	79,95	–,–	–,–
Hook/dt	59,95	69,95	59,95	–,–
Hotelmanager/dt	54,95	59,95	–,–	V.mö
Imperium/dt	29,95	29,95	29,95	–,–
Indiana Jones 3/dt (VGA)	66,95	89,95	–,–	–,–
Indiana Jones 4 – Fate of Atlantis/dt	V.mö	89,95	–,–	–,–
Ishar/dt	74,95	74,95	–,–	–,–
Jaguar XJ220/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
Jimmy White's Whirlwind Snooker/dt	72,95	–,–	72,95	–,–
Jim Power/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
John Barnes European Football/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
John Madden Football/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
Kick Off 2/dt	59,95	–,–	–,–	39,95
Kick Off 2 – Giants of Europe/dt	19,95	–,–	V.mö	–,–
Kick Off 2 – Return to Europe/dt	19,95	–,–	19,95	–,–
Kick Off 2 – Winning Tactics	19,95	–,–	19,95	–,–
Legend/dt	72,95	79,95	72,95	–,–
Leisure Suit Larry 5/dt	74,95	82,95	–,–	–,–
Lemmings/dt	44,95	44,95	44,95	–,–
Lemmings Data Disk/dt	44,95	59,95	44,95	–,–
Lord of the Rings 2/dt	–,–	79,95	–,–	–,–
Lure of the Temptress/dt	72,95	79,95	–,–	–,–
Mad TV/dt	74,95	89,95	V.mö	–,–
Might & Magic 3/dt	74,95	89,95	–,–	–,–
Myth/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
Parasol Stars/dt	59,95	–,–	59,95	39,95
Perfect General/dt	79,95	89,95	–,–	–,–
PGA Tour Golf + Course Disk./dt	69,95	79,95	–,–	–,–
Pinball Dreams/dt	59,95	V.mö	–,–	V.mö
Pirates/dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Plan 9 from Outer Space/dt	79,95	89,95	–,–	–,–
Police Quest 3/dt	74,95	79,95	–,–	–,–
Pools of Darkness	66,95	74,95	–,–	–,–
Populous 2/dt	69,95	–,–	69,95	–,–
Power Monger/dt	69,95	79,95	69,95	–,–
Project X/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
Prophecy of the Shadow	–,–	72,95	–,–	–,–
Railroad Tycoon/dt	79,95	89,95	79,95	–,–

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Rampart/dt	V.mö	79,95	–,–	–,–
Red Baron/dt	74,95	82,95	–,–	–,–
Secret of Monkey Island/dt	69,95	89,95	74,95	–,–
Secret of Monkey Island 2/dt	79,95	89,95	–,–	–,–
Secret Weapons of the Luftwaffe	–,–	89,95	–,–	–,–
Secret Weapons dt. Anleitung	–,–	24,95	–,–	–,–
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	–,–	37,95	–,–	–,–
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	–,–	29,95	–,–	–,–
Silent Service 2/dt	79,95	79,95	79,95	–,–
Sim Ant/dt	89,95	89,95	–,–	–,–
Sim City & Populous/dt	74,95	74,95	74,95	–,–
Sim Earth/dt	V.mö	94,95	V.mö	–,–
Space Quest 4/dt	74,95	82,95	–,–	–,–
Special Forces/dt	79,95	V.mö	79,95	–,–
Starbyte Super Soccer/dt	66,95	74,95	66,95	47,95
Star Trek/dt	–,–	79,95	–,–	–,–
Striker/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
The Games '92/dt	74,95	84,95	74,95	–,–
The Humans/dt	V.mö	V.mö	V.mö	–,–
Their finest hour/dt	69,95	69,95	72,95	–,–
Their finest hour Mission Disk./dt	32,95	32,95	32,95	–,–
Turrican/dt	24,95	–,–	24,95	9,95
Turrican 2/dt	24,95	–,–	24,95	19,95
Ultima 6/dt	69,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7/dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Ultima Trilogy 2 (4,5,6)/dt	–,–	89,95	–,–	72,95
Ultima Underworld/dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Wing C. Secret Mission 1 o. 2 je	–,–	37,95	–,–	–,–
Wing Commander Deluxe Edition/dt –Wing Commander+Secret Missions 1&2	–,–	99,00	–,–	–,–
Wing Commander 2/dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	–,–	44,95	–,–	–,–
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	–,–	39,95	–,–	–,–
Wizardry 7	V.mö	V.mö	–,–	–,–
Wrestle Mania/dt	59,95	69,95	59,95	39,95

MEGAHITS

1869/dt	***79,–***	*Amiga*
	85,–	*IBM-PC*
Aces of the Pacific/dt	***85,–***	*IBM-PC*
Battle Isle Data Disk/dt	***45,–***	*Amiga&IBM-PC*
Civilization/dt	***79,–***	*Amiga*
	95,–	*IBM-PC*
Dark Seed/dt	***95,–***	*IBM-PC*
Das Schwarze Auge/dt	***79,–***	*Amiga*
	85,–	*IBM-PC*
Der Patrizier/dt	***75,–***	*Amiga*
	89,–	*IBM-PC*
Fire & Ice/dt	***59,–***	*Amiga&Atari ST*
Sensible Soccer/dt	***59,–***	*Amiga&Atari ST*

***So* könnt Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,– DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,– DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

V.mö = Vorbestellung möglich

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

konnte aber zwischen meinen 3846 Disketten kein Spiel mit diesem Namen finden. Wo kann ich es bestellen?
2. Wer ist eigentlich die doppelte Portion Sonnenbrille auf dem Bild am Anfang des Feedbacks?
3. Was bedeutet "Anm. d. Red."? Etwa "Anmache des Redners" oder "Anmarsch der Redlichkeit"?
Um einen alten Streit wieder zu beleben, möchte ich enden mit den Worten: Titanic - Hindenburg - Challenger - Atari!

Megabrain

(Anm. d. Red.: 1. Dem Problem mit der Unmöglichkeit des Erkennens eines Satzanfangs können wir beheben. Dazu muß ich aber etwas weiter ausholen. Das Ende eines Satzes erkennt man am Punkt. (<- da!) Nachdem ein Satz geendet hat, beginnt postwendend - sollte der Text nicht zuende sein - der nächste Satz. (<- da auch!) Also machen wir ganz einfach die Punkte größer.
2. Parlez-vous pommes frites? Sisisisisi. Achtung, das war ein französischer Satz. Kann Euch der Teach sicher erklären, heißt nämlich 'Sieben Sägen sägen sieben Stämme', und den Blödsinn hab' ich mit auch noch gemerkt. Tja, dazu war die Schulzeit auf dem OG gut... von wegen 'Rechaud'!
3. . . . ? Ach, JETZT habe ich den Witz verstanden...
1. Das ist das PC-Soundpack aus unserem Bazar für 249 Mark. Um die Vollausstattung zu bekommen, muß man lediglich noch das Flugsimulator-Pack oder die Megabox dazubestellen.
2. Das bin ich, aber bitte mit Mayo.
3. Ah, ich sehe schon eine zweite Aktion auf uns zukommen. Normalerweise heißt das 'Anm. d. Red.:' soviel wie 'Anmerkung der Redaktion'.
Das mit den Worten gefällt mir gut. Echt. Nein, nur des Witzes wegen, nicht wegen Atari. Wegen mir könnte da auch Xxxxx Xxxx stehen.)

"Ein paar Fragen noch"

Zuerst ist zu sagen, daß wir mit der momentanen ASM ganz zufrieden sind. Ein paar Fragen hätten wir aber doch noch.
1. Gibt es das Spiel Racing Destruction Set auch für den Amiga? Wenn ja, sagt uns bitte, wo wir es bekommen können.
2. Wieviel kostet ein 486 SX?
3. Gibt es ein gutes Pascalprogramm für den Amiga?
4. Wieso zum Teufel habt ihr in der 6/92 das Space Rat Comic zweimal abgedruckt? Wohl wieder ein kleiner Scherz, was?
5. Warum habt ihr bei der Vorstellung der Spiele die Pics der einzelnen Kategorien abgesetzt? War doch gar nicht so schlecht.
6. Wolltet Ihr nicht die Demos der Programmierergruppen im ASM-Bazar anbieten? Oder habt ihr das schon getan und wir haben das nur verpennt?
7. Uli, jetzt noch eine persönliche Frage an dich: Von welcher Marke ist deine Sonnenbrille? So eine muß ich mir zulegen. Dann seh ich bestimmt fast so supercool aus wie du.
8. Und nun noch mal 'ne kleine Kritik. Warum zeigt ihr bei manchen Games schon die Endgegner oder Endpics. So was ist echt Mist.
(...)

HC & TSS & DICKPAC

(Anm. d. Red.: 1. Wissen wir nicht. Glauben wir aber auch nicht, denn wenn, dann wüßten wir's. Falls es das aber gibt und wir wissen's nicht, laßt es uns wissen, denn wir wollen's haben - schon auf dem C-64 fleißig gespielt (damals).
2. Bei Xxxxx 2000,-. Gegenfrage: Was kostet ein vierrädriges Fortbewegungsmittel? Nächstes Mal bitte etwas präziser, ok?
3. Diese Frage stellst Du den falschen Leuten, sorry. Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit gibt's so ein Programm, aber wir wissen nix davon.
4. Das, wie auch so vieles andere, wird wohl für immer eines der großen Geheimnisse des Universums bleiben. Wir haben's so nicht angegeben und uns auch sehr gefreut als wir's bemerkten (im fertigen Heft).
5. Weil's nicht mehr nötig ist. Meine Güte, wir haben jetzt RUBRIKEN. OBEN auf JEDER SEITE steht, in welcher RUBRIK Ihr Euch im Moment befindet.
6. Wir hatten das mal im Feedback angedacht, doch leider kam keinerlei Echo von der Leserschaft. Ergo: Wenn's keinen interessiert, kauft's keiner. Und dann brauchen wir's nicht zu machen...
7. Die ist von... öh... steht nix drauf. Also, Du mußt in München raus aus dem Bahnhof und zu... Kaufhof? Nee, Hertie, oder war's Horten? Karstadt? C&A? Sorry, ich weiß es nicht mehr, aber ich kann Dich gern beim Brillenkauf beraten. Du kaufst Dir die Brille, und ich sage Dir, ob es gut aussieht. Hier schonmal ein par Standardantworten: Nein, nein, nein, nein & nein.)
8. Wenn wir nur Bilder aus den ersten Levels zeigen, sagt alle Welt, daß wir nicht weiter kommen, zeigen wir Euch die Endgegner, ist das auch Mist. Wie man's macht, macht man's falsch, und macht man es verkehrt, ist es auch nicht richtig. Jedenfalls spielen wir noch selber. Wir haben's nicht nötig, irgendwelche Kids für uns zocken zu lassen, weil wir's selbst nicht peilen.)

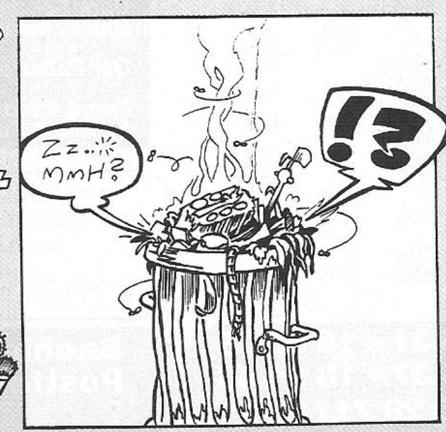


Wer uns bis heute noch nicht geschrieben hat, sollte dies schleunigst nachholen. Adresse?

ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE









Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt	Saarland: Homburg
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr	14-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282	06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

AB 01.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF - ESSEN - KASSEL

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	a.A.	a.A.	a.A.
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Air Bucks	a.A.	a.A.	a.A.
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	-	-	a.A.
A-Train	-	-	a.A.
Aces of the Pacific	**a.A.**	**-**	**89,95**
Das schwarze Auge	**78,95**	**78,95**	**89,95**
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	-	-	a.A.
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Carl Lewis Chall.	a.A.	-	-
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	
Codeman Assassin	a.A.	-	-
Conquestator	78,95	-	82,95
Covert Action	87,95	87,95	94,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cruise for a Corps	72,95	72,95	78,95
Cure of the Temptress	72,95	-	72,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Darklands	a.A.	-	104,95
Dynablaster	72,95	-	-
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Das Schwarze Auge	-	-	89,95
Devious Desings	64,95	64,95	-
D'Generation	64,95	-	94,95
Dylan Dog	-	-	a.A.
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Epic	72,95	-	78,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Eye of the Storm	72,95	-	-
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Fire + Ice	64,95.	a.A.	a.A.
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Floor 13	72,95	-	84,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	a.A.
Free D.C.	-	-	94,95
Gateway	-	-	84,95
Gobliiins	72,95	-	72,95
Grah. Tayl. Soc. Chall	72,95	-	-
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Grandmaster Chess	a.A.	-	78,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Great Napoleon Battles	-	-	72,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Heroes 357th	-	-	87,95
Hook	72,95	-	78,95
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	84,95.
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.
John Madden Football	64,95	-	-
John Barns Football	64,95	-	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95.
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
L'empereur dt.	-	-	99,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Link Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Lord of Rings	67,95	-	-
Lotus Espr. Tur. Chal. 2	69,95	69,95	-
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
On the Road	69,95	69,95	-
Ork	67,95	-	-
Panzer Battles	64,95	a.A.	a.A.
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Parasols Stars	64,95	64,95	-
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Planet's Edge	-	-	89,95
Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Global Effect	**84,95**	**-**	**89,95**
Jaguar XJ 220	**64,95**	**-**	**-**
Power Hits	64,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Projekt-X	64,95	-	-
Psyborg	64,95	-	-
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Mad TV	**78,95**	**-**	**86,95**
Dune	**72,95**	**-**	**78,95**
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Risky Woods	67,95	-	78,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Rocketeer	-	-	78,95
Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	a.A.	-
Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth		-	96,95
Sorcerer's Appliance	-	-	86,95
Space Crusade	64,95	64,95	-
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcraft	-	-	a.A.
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Steigenberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Stormmaster	72,95	72,95	a.A.
Strike II	-	-	74,95
Strike Commander	-	-	a.A.
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Striker	72,95	-	-
Super Tetris	81,95	-	81,95
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
The Two Towers	-	-	81,95
Theater of War	a.A.	-	a.A.
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Titus the Fox	64,95	-	-
Treasures		-	114,95
Treasure of.Sav. Front		-	78,95
Turtles II	64,95	64,95	74,95
TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	**-**	**-**	**89,95**
Battle Isle Data	**42,95**	**-**	**42,95**
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
Vengeance of Excalibur	78,95	-	84,95
Viking t. Fields o.C.	a.A.	a.A.	a.A.
Vroom Data	44,95	44,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95
Zool	a.A.	-	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor 1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation + Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett — **DM 2989,00**

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl.m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	**DM**	**69,00**
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2.0 MB **DM 498,00**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	**DM**	**144,00**
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM 1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM 196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM 196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM 969,00
Golem 100 MB	DM 1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM 969,00
Golem 100 MB	DM 1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM 1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM 899,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt.

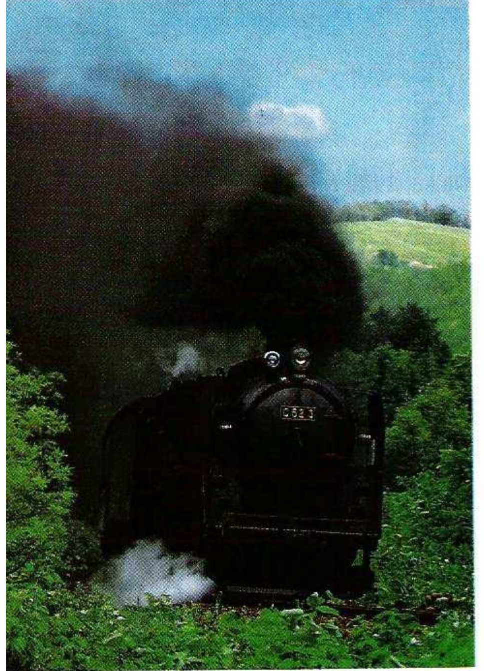
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	298,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl.

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	264,00

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN **Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.**

HUDSON SOFT: Der Mensch als Konzept



Vieles aus dem Land der aufgehenden Sonne hat schon seinen Weg zu uns gefunden. Gerade im Bereich der Mikrochips und (Unterhaltungs-) Elektronik haben die Japaner die Nase im Wind. Im Juni 1991 gründete HUDSON SOFT eine Filiale im Hamburg: Hudson Soft (Europe) GmbH.

Was aber in Japan für ein Konzern hinter diesem jungen Sproß steht, läßt sich nur erahnen. Hudson Soft verfügt inzwischen weltweit über sieben Filialen, ein Ton- und ein Fernsehstudio, produziert neben Spielen auch handfeste Hard- und Software für den professionellen, ja sogar den medizinischen Bereich. 1973, als 'CQ Hudson' in Sapporo in Form eines Elektronikladens mit Kunstfotografie-Einschlag und Programmierinteressen von Yuji Kudo *(läuft heute als 'Mr. President')* gegründet wurde, sah die Zukunft alles andere als rosig aus.



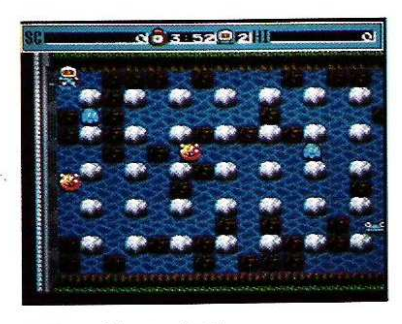
▲ *v.l.n.r.: Tobias Albertz, Andreas v. Gliszczynski und Axel Bialke*

Das sollte sich 1975 mit der Markteinführung der ersten Homecomputer ändern, für die Hudson dann alsbald erste Anwendungen & Spiele *(z.B. Loderunner!)* auf den Markt brachte.

Von dieser Zeit an ging es bergauf, und schon 1980 war man soweit, Filialen in Tokyo und den USA eröffnen zu können. 1984 stiegt man als erster unabhängiger Entwickler ins Nintendo-Geschäft ein, 1987 war die PC Engine marktreif, und 1989 schließlich fuhr Hudson einen Umsatz von sage und schreibe über 500 Mio. Mark.



▲ *Felix the Cat (NES)*



▲ *Dynablaster (PC)*

Kokoro = Herz

Das gesamte Schaffen Hudsons stand und steht unter der Maxime des 'Kokoro', was übersetzt soviel bedeutet wie 'Herz'. Dieser Grundsatz, der das Kernelement der Firmenphilospohie bildet, drückt sich in Mitarbeitermotivation und -behandlung aus. Auch in den japanischen Niederlassungen geht es 'westlicher' zu, als man sich vorstellen mag - ein Umstand, der eng mit der US-Begeisterung Herrn Kudos verknüpft ist. Dinge wie eine Kleiderordnung für Mitarbeiter ohne Publikumsverkehr gibt es z.B. nicht, und das in einem Land, in dem man nicht nach seiner Berufsbezeichnung, sondern nach dem Namen der Firma gefragt wird, für die man arbeitet.

Daß ganz besonders viel Kokoro von Mr. President in den Produkten steckt, merkt man an vielen Produktbezeichnungen, z.B. denen der Custom-Chips, die in jeder PC Engine ihr Dasein fristen: C-62xx. Dies, wie auch der Firmenname selbst, leitet sich aus seiner Vorliebe für Dampfeisenbahnen ab, der Yuji-San mit Hingabe frönt, wie auch der Fotografie und dem Sammeln von Münzen.

Sapporo – Hamburg

Hudson Soft (Europe) nun ist für die europäischen Markt- und Entwicklungserfordernisse zuständig. 'Wir suchen aus den Titeln, die in Japan erscheinen, diejenigen aus, die für den deutschen und europäischen Markt geeignet sind. Auf der anderen Seite gehen Wissen & Konzepte von hier aus nach Japan, wo sie verwertet werden. Natürlich entwickeln wir aber auch selbst.", so Axel Bialke, der hiesige Product-Manager, der zusammen mit Andreas von Gliszczynski *(Sales)*, Tobias Albertz *(Entwicklung)* und Herrn Shibata *(Vice-President)* den Laden schmeißt.

Anhand der enormen Zahl von 1300 (!) bis heute von Hudson Soft auf den Markt gebrachten Titeln wird klar, daß eine solche Auswahl auch nötig ist. Derzeit wird einer der PC Engine-Top-Titel, **BC Kid** *(Bonk's Adventure)* von **Factor 5** auf den Amiga umgesetzt. Ein solcher Aufwand rentiert sich freilich nur bei einem entsprechenden Absatz.

So sind denn auch noch ein paar Dinge in der Vorbereitungsphase. **Dynablaster** für den PC ist programmtechnisch so gut wie fertig, BC Kid für Amiga und Game Boy guckt schon um die Ecke, und **Felix the Cat** *(NES)* bereitet sich auf seinen deutschen Auftritt vor.

In '93 gibt's dann eine neue Hardware, den Nachfolger zur PC Engine - mehr darüber ist in den News dieser Ausgabe zu finden.

Was sagt der Blick auf die Uhr? Der Zug ins geliebte Eschwege geht schon gar zu bald. Ich verabschiede mich, wünsche Hudson Soft (Europe) viel Erfolg und alles Gute für die Zukunft. Wir sind wie immer gespannt, was noch alles kommen wird, denn die bisherigen Dinge waren wohl nur ein Silberstreif am Horizont. ■

Uli


Antje Hink

Angefangen hat das alles in Freyung v.W. Aber nicht lange. In Baden-Baden Schule, und nach dem Abi zum Theater. Musikstudium. Deutsche Welle (nicht die Musik, sondern die Rundfunkanstalt in Köln). Erste Suchtanfälle in puncto Computergames auf dem CPC, dann Amiga und PC. Neuer Job: Ein Jahr lang Spieleteil bei der AmigaDOS. Seit Anfang des Jahres (einen Tusch bitte) bei der ASM.

1 Welche Hobbies hast Du? Lesen (Science-Fiction, Historisches, Witziges), Motorradfahren (nicht -schrauben!), Reisen (falls Geld vorhanden), Nilpferde sammeln und natürlich Spielen (Computer und P&P-Rollenspiele).

Von welchem Hobby distanzierst Du Dich? Randale machen.

2 Welche Computerspiele magst Du besonders? Eternam, KQ IV, Larry III, RoboCod, die alten Infocoms.

Welche Computerspiele lehnst Du ab? Hirnlose Ballerspiele und alles, was den Krieg verherrlicht.

3 Was liest Du am liebsten? Die Bücher von Terry Pratchett und Douglas Adams finde ich allererste Sahne. Ansonsten Isaac Asimovs Foundation Trilogy und Robert Heinleins Lazarus Long-Saga. Und ab und zu mal einen guten Western.

Was liest Du garnicht? Horror.

4 Welche Art von Musik sagt Dir zu? Good ole Rock 'n' Roll, Blues, ZZ Top, Fabulous Thunderbirds. (Und Klassik, solange nicht gejodelt wird.)

Wo schaltest Du ab? Heavy Metal, Techno-Pop.

5 Welche Filme könntest Du immer wieder sehen? Spiel' mit das Lied vom Tod, Blues Brothers.

Von welchen Filmen rätst Du ab? Blood and Gore-Streifen.

6 Was ist für Dich die bedeutendste Leistung der Menschheit? Demokratie.

Was hältst Du für ihre größte Schandtat? Das dritte Reich.

7 Ganz allgemein, was magst Du? Hunde, Katzen, kein Stress.

Was magst Du nicht? Schlechtgelaunte Leute, Militär, Zoff.



▲ *Das offizielle Motiv von H. Dorgathen der gerade sein erstes Buch vorlegt: Präpostfluoflex*

COMPUTER und COMICS

Comic-Salon in Erlangen

Comics und Computer, haben diese beiden Medien etwas miteinander zu tun? Auf den ersten Blick nicht unbedingt. Beim zweiten Hinsehen tauchen erste Gemeinsamkeiten auf und ein weiterer Blick offenbart eine enge Verwandtschaft! Der Comic-Salon in Erlangen bot eine gute Gelegenheit, uns einmal für Euch im Reich der bunten Bilder umzusehen.

▲ *Storm - Fantasy vom Feinsten*

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, und auf dem Comic-Salon in Erlagen erwarteten den Besucher überwältigend viele Bilder. Neben den klassischen Vertretern des Genres wie **Asterix** oder **Lucky Luke** gibt es aber noch mehr Bände, die mehr oder minder unmittelbar etwas mit Computerspielen oder Computern zu tun haben.

Die phantastischen Grafikmöglichkeiten der neuen Geräte begeistern auch Comic-Künstler. Ein herausragendes Beispiel dafür ist der beim Carlsen-Verlag erschienene Band **Batman: Im Netz des Jokers**. Der Held im dunklen Umhang, der auch schon so manches Spiel unsicher gemacht hat, darf hier, via Reinkarnation in einer futuristischen Stadt gegen seinen Erzfeind, den Joker, antreten. Dieser ist aber nicht mehr leibhaftig bei der Sache, sondern als High-Tech-Computervirus, der so teuflisch programmiert wurde, daß er sogar die fiese Persönlichkeit seines Schöpfers angenommen hat. Die ziemlich computerorientierte Story wurde komplett am Computer, einem MacIntosh, gezeichnet. Auch aus deutschen Landen kommt ein Comic, der komplett am Computer entstanden ist: **Michael Götzes Robot Imperium**.

Action total

Total auf der Action-Schiene liegen die Hefte aus dem amerikanischen **Dark Horse**-Verlag, der mit **Aliens vs. Predator** zwei populäre Film-Charaktere in einer atemberaubenden Story gegeneinander antreten läßt. Aus dieser rasanten Story hat **Activision** ein Spiel für das SuperNES gemacht, das wohl um Weihnachten herum auch nach Deutschland



▲ *Arnie als Plastikfigur*

gelangen wird. Neben dem Computerspiel hat diese ausgefallene Paarung auch die Filmgesellschaft **Twentieth Century Fox** beeinflußt: Im zweiten Teil von **Predator** hängt in der Trophäensammlung des außerirdischen Großwildjägers ein Alienschädel. Aus dem Dark Horse-Verlag liegt auch die Comic-Version von **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** vor, sowie **Terminator vs. Robocop**. Übrigens sind die **Alien vs. Predator** Bände in Deutschland beim **Hethke-Verlag** erschienen.

Inhaltlich gänzlich mit dem Computer verwoben ist der Comic **Neuromancer** nach dem Roman von William Gibson. Die Story wird im allgemeinen als der erste echte Vertreter des Science-Fiction-Subgenres Cyberpunk angesehen, das sich ganz speziell mit Computern, künstlicher Intelligenz und direkten Kontakten zwischen menschlichen Gehirnen und Großrechenanlagen beschäftigt. Leider stellt der beim **Alpha Comic Verlag** erschienene, komplett vierfarbige Band nur den ersten Teil der Story dar, weitere Bände sind jedoch angekündigt.

Vom Comic zum Spiel

Wer sucht, findet auch Storys, die zuerst als Comic erschienen sind und dann als Computerspiele umgesetzt wurden. Hier hat sich insbesondere das französische Softwarehaus **Infogrames** hervorgetan. Kein Wunder, denn Bruno Bonell, der Kopf hinter dem Unternehmen, ist ein ausgesprochener Fan von Bildergeschichten. Dort werden **Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit**, eine außerordentlich schön gestaltete Fantasy-Serie, und **Reisende im Wind**, eine abenteuerliche Geschichte aus dem 17. Jahrhundert versoftet. Beide Serien liegen in Deutsch beim Carlsen-Verlag vor und gehören qualitativ zum besten, was die Bildergeschichten im franco-belgischen Bereich zu bieten haben.

Läßt man die Bereiche der Comics, die umittelbar etwas mit Computern zu tun haben, hinter sich zurück und sucht nach Titeln, die den beliebtesten Richtungen des Computerspiels entsprechen - Action, Fantasy und Science-Fiction - sieht man sich mit einem schier unüberschaubaren Angebot konfrontiert. Insbesondere im Fantasy-Bereich gibt es viele wunderschöne und spannende Serien wie beispielsweise **Die Chroniken des Schwarzen Mondes** aus dem **Splitter Verlag** oder **Storm**, einer exzellent gezeichneten Serie, von der in der **Ehapa Comic Collection** bereits 10 Bände erschienen sind.

Nebenprodukte

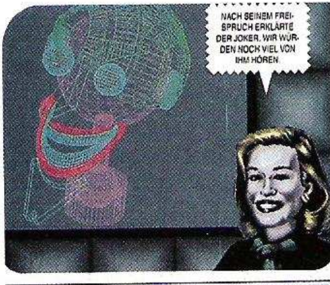
Neben den Comics gab es in Erlangen aber auch noch anderes zu sehen, was für Computerspiel-Freunde von Interesse ist: Videos, Modellbausätze, Actionfiguren und Sammelbildchen. Früher gab es von Auto- über Flugzeug- bis hin zu Tier-Serien alle nur denkbaren Themen. In Amerika gibt es nun diese Bildchen zu Computerspielen, darauf abgebildet Spielhelden und -bösewichter. Die Kärtchen sind auf der Rückseite mit Tips und Tricks zu den Spielen bedruckt, aus denen die Charaktere stammen. Enormer Beliebtheit erfreut sich nach wie vor **Raumschiff Enterprise** oder **Star Trek**, wie die TV-Serie



▲ Cyberpunk als Comic - Neuromancer

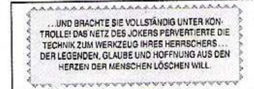
◀ Reisende im Wind

Eine Fantasystadt aus "Die Chronik des ▼ schwarzen Mondes"

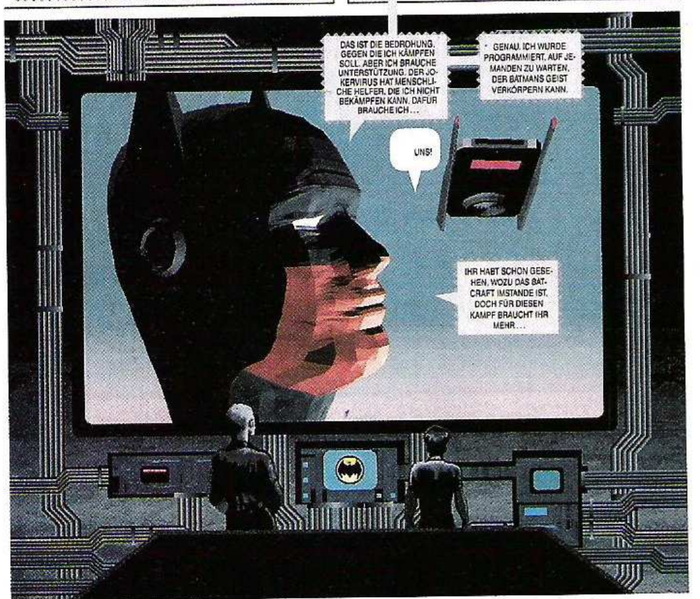












in den USA heißt. Neben Sammelbildern, die es auch für diese Serie gibt, kann man sich auch so ziemlich jede Version der Enterprise (TV-Version, Kino- Version, Next-Generation-Version) als Modell zulegen und sich obendrein mit der kompletten Crew (Warp zwei, Mr. Sulu) eindecken. Von Pille bis Scotty gibt es jedes Mannschaftsmitglied als 20 cm große Plastikfigur.

▲ ***Batman - komplett am Computer erstellt***

Wer immer noch nicht genug hatte, der konnte sich einen Terminator, wahlweise Arnie oder den bösen T-1000, zulegen. Neben diesen eher dekorativen Angelegenheiten stach das einen Meter lange, fernsteuerbare Modell des Batmobils deutlich hervor. Das sah nicht nur toll aus, damit konnte man schon wieder richtig spielen. ■

Heiner Stiller



▲ ***Das Batmobil als Fernsteuermodell***

Einblicke:

Jane Jensen

Eine entführte Prinzessin, ein verliebter Prinz, ein übler Großwesir und ein riesiges Inselreich sind die Zutaten zu Sierras neuestem Werk.

Ein Adventure wie King's Quest VI wird natürlich nicht von einer einzelnen Person erdacht, programmiert und illustriert. Sierra beschäftigt mittlerweile eine stattliche Anzahl Mitarbeiter, die solche Hits wie die Larry-, Space Quest- oder King's Quest-Serien produzieren. Einer der neuesten Zugänge in der Sierra-Familie ist JANE JENSEN, die sich zusammen mit Firmenchefin Roberta Williams um den sechsten Teil der King's Quest-Saga kümmert. Zwei gute Gründe, um uns mit Jane zu einem Interview zu verabreden.

? Jane, was hast Du gemacht, bevor Du bei Sierra eingestiegen bist?

! *Ich habe studiert, einen Abschluß in Computer-Wissenschaften gemacht und damit bei Hewlett-Packard angefangen. Insofern hatte ich also schon lange mit Computern zu tun. Die Arbeit an Netzwerken usw. war mir allerdings nicht kreativ genug. Ich schreibe zum Beispiel in meiner Freizeit Kurzgeschichten - davon sind übrigens auch ein paar veröffentlicht worden - und hätte mir gewünscht, in dieser Richtung etwas zu machen. Also habe ich meinen Job aufgegeben, als sich die Gelegenheit bot, ein Jahr in München zu verbringen.*

Um mich nicht zu langweilen, kaufte ich mir das erste Computerspiel meines Lebens: King's Quest IV von Sierra. Ich war sofort davon begeistert und habe in diesem Jahr alle Games der Firma durchgespielt. Zurück in den Staaten bewarb ich mich dann bei Sierra, weil ich erstens einen neuen Job brauchte, zweitens die Stories sehr nach meinem Geschmack waren und ich drittens angefangen hatte, eigene Story-Backgrounds zu schreiben. Acht Monate rührte sich nichts, und eigentlich hatte ich schon alle Hoffnung aufgegeben, als im Februar '91 dann das Angebot kam, als Story-Writer einzusteigen. Ich habe natürlich sofort zugesagt.

? Was waren Deine ersten Projekte bei Sierra?

! *Story-Writer bin ich nicht lange geblieben, da für Eco Quest dringendst ein Games-Designer benötigt wurde. Da bin ich eingesprungen und im großen und ganzen auch bei diesem neuen Arbeitsgebiet geblieben. Dazwischen entstand auch noch die Dokumentation für Police Quest III.*

? Bei King's Quest VI teilst Du Dir die Arbeit am Spiel-Design mit Roberta Williams. Wie ist die Zusammenarbeit mit jemandem, der auf diesem Gebiet der absolute Profi und noch dazu die Chefin ist?

Von der Zeichnung zum Computerbild ▼



King's Quest VI

! *Roberta stellt einen wahnsinnig hohen Anspruch an die Qualität der Produkte, also läuft nichts ohne sie und ihr Einfluß auf die Arbeit ist unübersehbar. Auf der anderen Seite allerdings ist sie eine absolute Verfechterin von Team-Arbeit, so daß man auch jede Menge eigene Ideen mit einbringen kann. Da sind wochenlange Brainstorming-Sessions bei ihr zu Hause keine Ausnahme. Auf jeden Fall kann man sehr, sehr viel von ihr lernen.*

? Wie weit ist die Arbeit an King's Quest VI bisher gediehen?

! *Das Spiel nähert sich mit Riesenschritten der Vollendung, schließlich sind wir ja schon seit ziemlich genau einem Jahr bei der Arbeit. Im September, so hoffen wir, ist alles tip-top in Ordnung, denn in den letzten zwei Monaten wird nichts mehr geändert. Da wird nur noch poliert.*

? Was ist der größte Unterschied zu den anderen Folgen von King's Quest?

! *Zum einen gibt es sehr viel mehr Gameplay. Gerade über den fünften Teil haben viele Spieler gesagt, er sei zu leicht. Das lag ganz einfach daran, daß wir eine neue Benutzeroberfläche eingebaut hatten, nachdem die Story und die Rätsel bereits fertig waren. Ein Point-and-Click-Adventure geht jedoch von ganz anderen Voraussetzungen aus als ein Adventure, in dem noch Texte eingetippt werden müssen. Da konnte leider nichts mehr geändert werden. In KQ 6 haben wir diese Diskrepanz abgestellt. Die Rätsel sind viel schwieriger und eine Lösung dürfte hier eine ganze Ecke länger dauern als bei KQ 5.*

Auch von der Story her ist einiges anders. König Grahams Sohn Alexander ist zwar wie in Teil 3 der Held des Adventures, allerdings handelt es sich weniger um die Rettung einer Prinzessin. Diesmal ist es eine waschechte Liebesgeschichte, mit der sich Alexander herumplagen muß. Mit allen Komplexen und Unsicherheiten, die sich aus so einer Beziehung nun mal ergeben. Neben der eigentlichen Aufgabe gibt es natürlich noch jede Menge kleinere Quests zu bestehen. Im Grunde ist King's Quest damit vielleicht etwas erwachsen geworden. Aber es ist auf jeden Fall eine Story, mit der sich jeder Spieler und jede Spielerin identifizieren kann.

? Bei Quest for Glory wird die Claymation-Technik verwendet. Benutzt Ihr diese Knetfiguren auch für KQ 6?

! *Nein. Bei diesem Spiel haben wir als Vorlage für unsere Charaktere Schauspieler gefilmt. Die Bilder wurden dann einzeln nachgemalt. Das ist ein recht aufwendiges Verfahren, aber die Mühe hat sich, glaube ich, gelohnt.*

? Wieviele Leute arbeiten an dem Projekt?

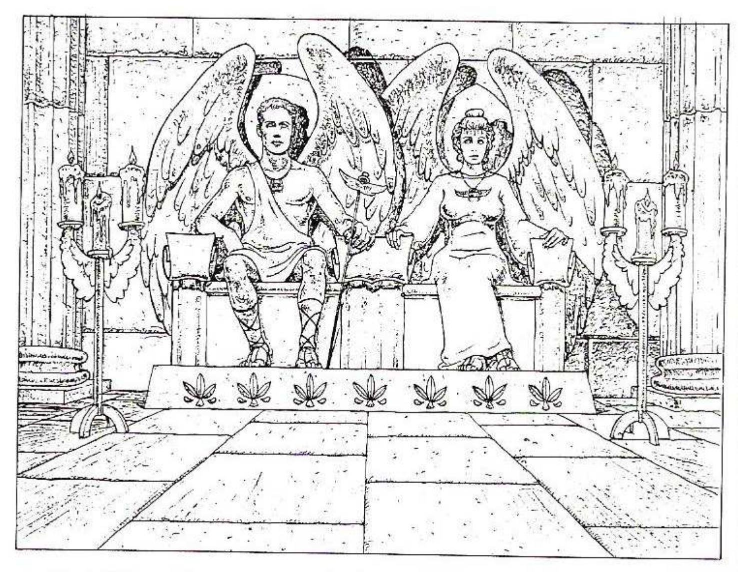
! *An KQ 6 sitzt ein festes Team, das auch bei zukünftigen Programmen eingesetzt wird. Damit soll eine gute Zusammenarbeit gewährleistet werden. Die Gruppe besteht aus 4 Grafikern und Illustratoren, 2 Spezialisten für Animationen, 4 Programmierern, 1 Games-Designer, 1 Playtester für Bugs und Qualität und 1 Musiker.*

? Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit zwischen Story-Writer bzw. Games-Designer und den Grafikern? Beeinflussen sie sich gegenseitig, das heißt, kann der Grafiker Vorschläge machen, wie eine Gestalt aussehen soll, oder bekommt er alles komplett vorgeschrieben?

! *Vorgeschrieben? Nein, das wäre ja keine Team-Arbeit. Außerdem bin ich kein Grafiker, sondern Designer. Ich sage dem Grafiker natürlich, was ich für Vorstellungen habe, mache aber keine Vorschriften. Das wird alles durchdiskutiert. Der Grafiker kann sich selbst mit einbringen, das muß auch so sein, er soll ja kreativ arbeiten.*

? Wo zeigt sich in KQ 6 Dein ganz persönlicher Stil am deutlichsten?

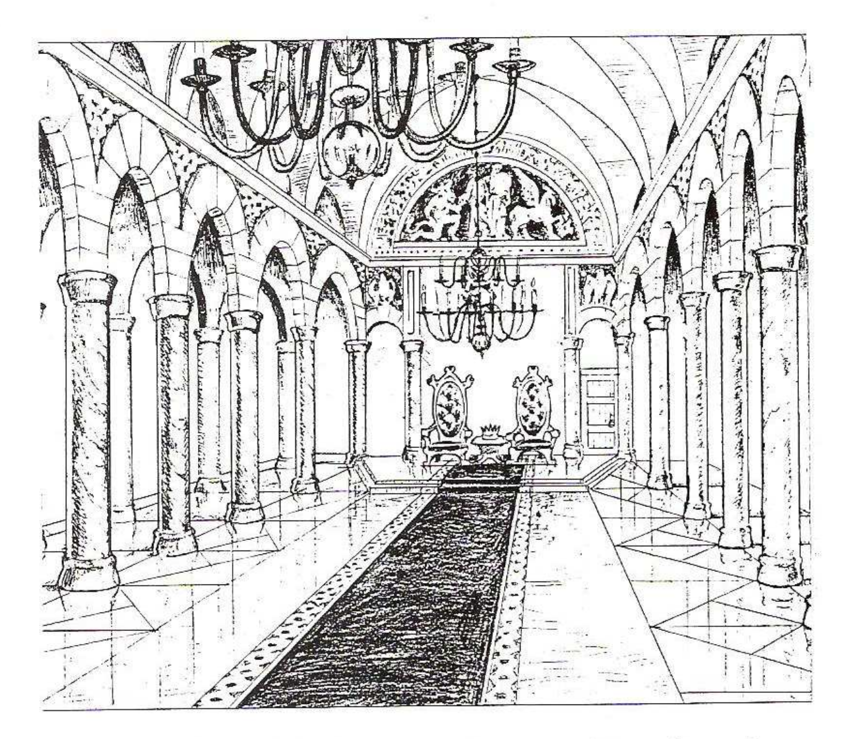
! *Ohne jetzt dem Spiel allzusehr vorgreifen zu wollen zur Erklärung: Das Spielareal teilt sich in viele Inseln auf, die Alexander durchwandern muß und die sich alle deutlich voneinander unterscheiden. Tja, und ich hätte nicht gedacht, daß ich bei Roberta meine Lieblingsinsel, das Reich der Toten, durchbringen würde.*



▲ **Ein bißchen Phantasie, und schon weiß man, wie's aussehen wird**



▲ **Eine spannende Story tut ihr übriges**



▲ **Schon bei der Scribbles kommt gewaltig was an Atmosphäre rüber**

Ich mag nämlich sanfte Horrorstories, deshalb habe ich das Realm of the Dead entworfen, wo es von Monstern nur so wimmelt (abspeichern ist angesagt) und Alexander dem Herrn des Todes gegenübersteht. Roberta war das Szenario eigentlich zu gruselig, sie meinte, es passe nicht in die lockere, leichte Atmosphäre, die ihre Spiele ausstrahlen sollen. Aber schließlich kam sie doch zu der Überzeugung, daß diese Insel eine recht gute Abwechslung in die Story bringen würde. Whew, da ist mir echt ein Stein vom Herzen gefallen.

? Arbeitest Du bereits an weiteren Projekten?

! *Wir arbeiten eigentlich immer an zwei Spielen gleichzeitig. Mit KQ 6 habe ich zum Beispiel schon angefangen, als ich noch mitten in der Arbeit für Eco Quest steckte. Im Moment denke ich über mehrere mögliche Projekte nach, für einen bestimmten Titel habe ich mich aber noch nicht entschieden. Bei Roberta ist das etwas anders, die ist bereits mitten in der Vorbereitung zu ihrem nächsten Spiel: Twisted History.*

? Soviel zur Arbeit. Was machst Du eigentlich, wenn Du nicht gerade neue Abenteuer entwirfst?

! *Unter Langeweile leide ich bestimmt nicht. Da sind zuersteinmal meine drei Katzen, die mich ganz schön auf Trab halten können. Außerdem mag ich Logik- und Strategie-Spiele wie Ishido, Solitär, Shanghai und natürlich Adventures. In letzter Zeit komme ich auch wieder mehr zum Lesen. Da haben es mir vor allem die Klassiker angetan, alt wie modern, und Sachbücher. Darwin und so. Und zur Abwechslung ganz softer Horror.*

Am tollsten finde ich aber, daß ich jetzt so viele Filme ansehen kann wie ich nur will - und ich sehe mir eigentlich viel zu viele an, denn schließlich muß ich für meine Arbeit über alles unterrichtet sein, was sich auf dem Unterhaltungssektor so tut. Eine bessere Ausrede kann es gar nicht geben. Ein Grund mehr, mit meinem jetzigen Job höchst zufrieden zu sein.

Jane hat es offensichtlich nicht bereut, bei Sierra eingestiegen zu sein. Und uns kann es nur freuen, wenn sie weiterhin so enthusiastisch bei der Sache ist, denn was von ihrer Arbeit, und hier besonders von King's Quest VI, zu sehen war, kann man nur als allererste Sahne bezeichnen. ■

Antje Hink

KONVERTIERUNG PLAN 9 FROM OUTER SPACE (PC)

Hersteller: Gremlin, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Test in: ASM 6/92 (Amiga), Muster von: Die Cassette, 4959 Minden.

Nun dürft Ihr das Computerspiel zum schlechtesten Film aller Zeiten endlich auch auf dem PC und in Deutsch genießen. Die Story um strohdumme Außerirdische, verschwundene Filmrollen und schlechte Filmdoubles ist ein Ausbund an Klischees und Trivialität, die aber mit viel Augenzwinkern vorgetragen wird. Das über ein Point-and-Click-Interface leicht zu steuernde Adventure verwöhnt mit viel Grafik und schummeriger Musik. Um Euch so richtig einzustimmen, liegt der Packung auch der komplette Film auf Video bei; Orginal mit Untertiteln. Wenn Ihr den Film überstanden habt, der wirklich kolossal schlecht ist, und eine Festplatte besitzt, auf der 8.5 MB frei sind, steht dem Abenteuer nichts mehr im Wege! ■

hs

ASM HIT

▲ **Ein energischer, Dialekt sprechender Produzent**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Das Grauen schleicht ums Haus

HEXUMA - DAS AUGE DES KAL - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Weltenschmiede/Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Schon in Berlin, als erste Bilder von HEXUMA am SOFTWARE 2000 - Stand vorgestellt wurden, machte der Kathedrale-Nachfolger einen äußerst positiven Eindruck. Jetzt, da die erste spielbare Vorabversion des Adventures vorliegt, wird dies mehr als nur bestätigt: Das Spiel hat das Zeug, den Vorgänger um einiges zu übertreffen.

Der Grund hierfür liegt zum einen in der Technik, zum anderen selbstredend in der Story, die sehr vielversprechend klingt:

Ich, ein kleiner Angesteller einer Immobilienfirma, soll in einem alten Haus nach dem Rechten sehen. Nachbarn behaupten nämlich immer wieder, daß es in dem Gebäude spuken soll. So ganz unrecht scheinen die Leute nicht zu haben, denn ein über 70 Jahre alter Brief, der mir kurz nach meinem Eintreffen übergeben wird, und ein seltsames Monstrum, das um's Haus herum schleicht, lassen mich an meinem Verstand zweifeln.

Den brauche ich aber dringendst - nicht zuletzt, um einen Geheimkeller zu finden, von wo aus man in fünf völlig unterschiedliche Welten reisen kann. Dort gilt es, jeweils einen Edelstein zu finden, die zusammen - mit dem, der dem Brief beiliegt kombiniert - "das Auge des Kal" erggeben.



Gripsanstrengung

Daß dies nicht ohne Gripsanstrengung vonstatten geht, wird schon bei der Untersuchung des Hauses deutlich: Da ist z.B. ein sehr schöner Kristallüster, an einem Seil befestigt und über der Eingangshalle schwebend. Klar, daß ich wissen will, welches Geheimnis er birgt. Doch dazu muß ich erstmal da rauf.



▲ *In diesem Haus soll es spuken*

Da dies nicht funktioniert, überlege ich, wie ich den Lüster runterbekomme. Moment. . . Seil läßt sich zerschneiden, also. . .

Mit etwas Überlegung finde ich auch den Eingang zum Weinkeller, dessen Flaschen ich erstmal untersuche. Nach welcher ich konkret fahnden muß, steht in einem schriftlichen Beiwerk zum Spiel, das es, wie bei der *Kathedrale,* auch diesmal geben wird.

Doch dies ist ja nur der Anfang - ist man erstmal im Geheimkeller, darf man zeitreisen, wie es einem gefällt. Das Schöne daran ist, daß man selbst als Hauptgericht eines Brontosaurus noch überlebt, denn mit jedem "Tod" wird man wieder an den Ausgangspunkt in den Keller zurückversetzt. Die Begegnung mit dem grausigen Monster in der Nähe des Hauses indes ist ENDgültig.

Über 600 KByte Text

Technische Neuerungen gibt es bei **Hexuma - Das Auge des Kal** zuhauf. Freie Wahl zwischen (umfangreicherer) Icon-Click- oder Parser-Steuerung (wobei auch Worte aus dem Text angewählt werden können) sind selbstverständlich wieder möglich, auch die Option, Objekte im Bild anzuklicken.

Man hat auch mehr zu lesen: Hatte *Die Kathedrale* noch etwas über 300 KByte Text, so ist es bei Hexuma doppelt so viel. Grafisch wird man einiges erleben dürfen. Die **Pixlers** aus Österreich zeichnen für die 256-Farben-Pracht auf dem PC verantwortlich - und Animation soll es auch geben.

Gab es beim Vorläufer nur eine Titelmusik und ansonsten nix an Sound, so sollte man diesmal die Ohren spitzen: Chris Hülsbeck sorgt für den Soundtrack und liefert Begleit- und Themamusik zu jeder der sechs Welten, in denen man unterwegs ist.

Klar, man kann jetzt kein endgültiges Urteil abgeben zu dem Adventure, für das das Weltenschmieden-Gespann Harald Evers und Andreas Niedermeier verantwortlich zeichnen. Auf jeden Fall bin ich sehr auf das Endergebnis gespannt(für PC Ende September, für Amiga drei Wochen später geplant). Das dürft Ihr ebenfalls angesichts dieses sehr vielversprechenden ersten Eindrucks sein.

Klaus Trafford



▲ *Die Meer-Szene aus dem Story-Board*

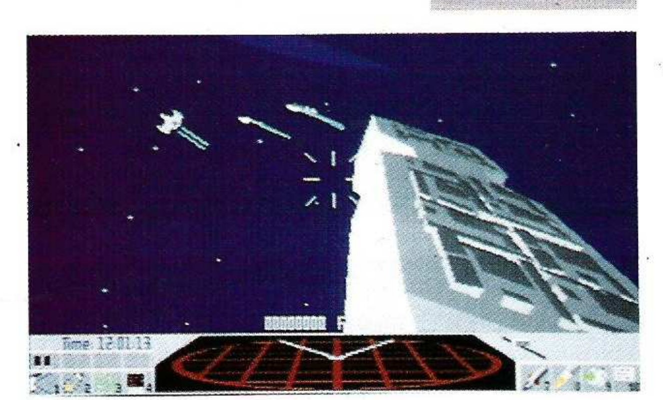
David Braben - Elite und kein Ende?

Vor acht Jahren machte David Braben Furore mit einem Actiongame ganz besonderer Art: ELITE.

Ganz schnell entwickelte es sich auf den 8-Bittern zu einem absoluten Kultspiel, die 16-Bit-Version folgte drei Jahre später. Im November 1992 soll nun endlich der langersehnte Nachfolger das Licht der Welt erblicken - **Elite 2**. ASM nimmt dieses Ereignis zum Anlaß, David Braben ein paar Fragen zu stellen.

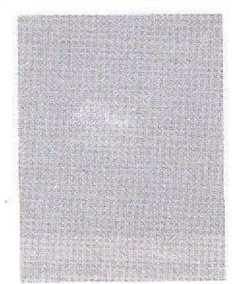
? David, zwischen Elite 1 und Elite 2 liegen acht Jahre. Warum hat es so lange gedauert, bis der zweite Teil auf den Markt kommt?

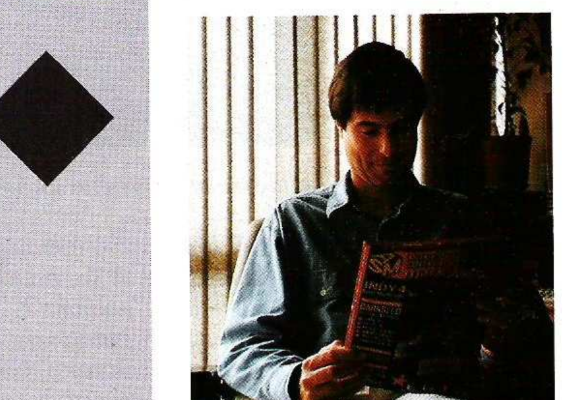
! *Angefangen haben Ian Bell und ich mit Elite 2 eigentlich schon 1984, mußten das Projekt jedoch 1986 aufgeben, weil es mit den damaligen Computern einfach noch nicht möglich war, die Grafik und das Gameplay zu verwirklichen, das uns vorschwebte.*



▲ *Elite 2 ist im Anrollen*

Die Wartezeit hat sich meiner Meinung nach aber absolut gelohnt, denn jetzt kann ich endlich die Features verwirklichen, die ich eigentlich schon für den ersten Teil geplant hatte. Diesmal muß ich keine Kompromisse in punkto Technik eingehen, und alle Ideen können umgesetzt werden, wie Rettungsmissionen und so. Das macht aus dem Shoot 'em-up auch ein richtiges Adventure-Game, inklusive wirtschaftlicher, strategischer und militärischer Elementen.





▲ *David Braben – der Vater vom Megaspiel Elite*

? Die meisten Computerspieler heutzutage werden das Original-Elite wohl kaum kennen. Wirkt sich das auf den Spielspaß bei Elite 2 aus?

! *Nein. Elite 2 ist ein völlig eigenständiges Spiel. Die Grundidee ist zwar dieselbe, aber die Ausführung völlig anders. Außerdem wird diesmal die ganze Galaxis detailgetreu simuliert, alles ist wissenschaftlich gesehen korrekt. Die wirtschaftliche Komponente des ersten Teil ist zwar erhalten geblieben, bildet aber nicht mehr den Schwerpunkt des Games.*

? Wie sieht es mit Versionen für CD-ROM oder Konsolen aus?

! *Ich hoffe, daß Elite 2 auf allen Formaten erscheinen wird. Jedenfalls sehe ich keinen Grund, warum das auf CDTV, CD-I usw. nicht klappen soll. Auf dem SNES wird es auf jeden Fall einfach super aussehen.*

Es kann übrigens durchaus sein, daß Elite 2 unter einem anderen Titel oder mit einem Untertitel erscheinen wird, da ist die Entscheidung noch nicht gefallen.

? Wird es irgendwann einmal ein Elite 3 geben?

! *NEIN! Nachdem ich jetzt ein Programm geschrieben habe, das auf schnellen Grafikroutinen beruht, möchte ich mal etwas ganz anderes machen, irgendwas mit Monstern oder so. Eine Serie von Adventures ist für einen späteren Zeitpunkt geplant, möglicherweise mit Add-On-Packs, die nur mit einem Original gespielt werden können, um die Raubkopiererei in Grenzen zu halten. Das Grafik-System, das ich entworfen habe, ist sehr innovativ. Deshalb gedenke ich es auch in Zukunft noch häufig zu verwenden. Jedenfalls werde ich mich jeder neuen Technologie bedienen, die entwickelt wird. Angefangen habe ich schließlich mit einem Atari, benutze jetzt einen Amiga, und obwohl diese Maschine bestimmt noch ein langes Leben vor sich hat, darf man die Augen vor Neuerungen nicht verschließen.*

? Zurück zum Stichwort Raubkopierer...

! *Die Raubkopierer killen die Computer-Szene. Nur deswegen setzen die Hersteller mehr und mehr auf Konsolen. Und was Elite 2 angeht: Ohne Handbuch geht bei den meisten Games eine Menge Spielspaß verloren und bei Elite 2 kommt man ohne Manual überhaupt nicht aus. Mit Raubkopierern muß man leider leben.*

Neugierig geworden? Auf Elite 2 dürfen wir wohl mit Recht gespannt sein. In der nächsten Ausgabe jedenfalls könnt Ihr Euch bereits über eine detaillierte Preview hermachen, denn das Game, das laut Davids Worten "wie Elite aussieht, aber ganz anders ist", soll im November zuerst für den Amiga, etwa zwei Monate später dann für den PC erscheinen. Die Tests sind Euch sicher. ■

Derek dela Fuente/ah

Der Tod eines Heilers

PROPHECY OF THE SHADOW

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Hersteller**.

Lehrlinge haben's nicht leicht! Nicht nur, daß sie immer Frühstück holen müssen - wenn irgendwo was angestellt wird, sie sind immer daran schuld! Diese bittere Erfahrung muß auch der Zögling des Heilers Larkin machen.

Nachdem sein Meister dem vergifteten Dolch eines gemeinen Attentäters zum Opfer fiel, gilt er als der Haupverdächtige und wird vom Sheriff der Ortschaft Bannerwick gesucht. Glücklicherweise ist das Gesicht unseres kleinen Lehrlings wenig bekannt, so daß er unerkannt die Insel durchstreifen kann, um Beweise für seine Unschuld zu sammeln.

Lange hat es gedauert, bis SSI einmal wieder ein eigenes Rollenspiel vorlegte, das nicht aus einem der diversen *Dungeons & Dragons*-Szenarien entlehnt wurde. Mit Prophecy of the Shadow wurde aber auch in anderer Hinsicht ein neuer Anfang gemacht, führt das Game doch eine komplett neue Benutzeroberfläche ein.

Statt um eine ganze Party müßt Ihr Euch diesmal um einen einzelnen Helden kümmern, mit dem Ihr durch die schräg von oben dargestellte Landschaft zieht. Die Steuerung ist Icon-orientiert und der Ablauf der Handlung vollzieht sich in Quasi-Echtzeit.

Frischer Wind bei SSI

Weitere Neuerungen sind die digitalisierten Grafiksequenzen, mit denen die Personen, die Eurem Helden im Laufe des Spiels über den Weg laufen, illustriert werden. Die Unterhaltungen mit solchen Bekanntschaften erweist sich als wichtiges Spielelement, das sich einfach bedienen läßt: Der Held hat ein gewisses Grundkontingent an Fragen (einzelne Worte), die er den Personen, die ihm begegnen, stellen kann. Enthält die Antwort neue wichtige Wörter, werden sie dem Grundwortschatz zugefügt.

Ein Überschaubares Abenteuer ohne viele Schnörkel erwartet Euch. Zweckmäßige Grafik und passende Musikuntermalung runden ein Rollenspiel-Menü ab, das auch Anfängern nicht zu schwer im Magen liegen dürfte. Die neue Benutzeroberfläche ist logisch, eingängig und sehr zweckmäßig. Trotz alledem glauben wir, daß Prophecy of the Shadow nur ein Zwischenschritt ist, die ersten zaghaften Gehversuche mit einer neuen Benutzeroberfläche, deren Entwicklung mit Spielen wie *The Dark Sun* und *M* abgeschlossen sein wird.

Heiner Stiller



Der Sheriff von ▼ Bannerwick

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

CLOUDS OF XEEN - PREVIEW-

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **New World Computing**, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Darf in keinem Rollenspiel fehlen: Die Taverne*


▲ *Zauberer mit böser Absicht*

Wolken über Xeen

Eine neues Kapitel Rollenspielgeschichte wird geschrieben: Might and Magic IV, der neue Titel der Bestseller-Serie, steht kurz vor der Vollendung.

Nach langer Abwesenheit kehrt der verschollen geglaubte Bruder König Burlocks wieder zurück an dessen Hof. Doch hat sich der edle Roland von Grund auf verändert: Eine böse Macht hat von seinem Leib Besitz ergriffen und sucht in seiner Gestalt nach dem legendären "sechsten Spiegel", der über magische Kräfte verfügt. An der Spitze einer Truppe heldenhafter Abenteurer müßt Ihr versuchen, diesen Spiegel zu finden und die bösen Machenschaften Lord Xeens, der von Rolands Körper Besitz ergriffen hat, zu durchkreuzen.

New World Computing hat sich wieder viel Mühe gegeben, und alle Rollenspieler unter Euch dürfen sich freuen, denn soviel steht fest: Might and Magic IV, das unter dem Titel Clouds of Xeen erscheint, wird noch besser, noch bunter und noch größer als seine Vorläufer. Von den Inseln von Terra werdet Ihr jedoch Abschied nehmen müssen, ein völlig neuer Schauplatz erwartet Euch. Jon Van Caneghem und seine Mannen haben die Kritiken an ihren bisherigen Werken ernstgenommen und genau untersucht, wo sich noch etwas verbessern ließ.

Einer der größten Knackpunkte am dritten Teil der Saga waren die ingesamt acht Charaktere, die Ihr steuern mußtet. Der Übersichtlichkeit halber gibt es dieses Mal nur sechs Figuren, die in bewährter Manier am unteren Bildschirmrand dargestellt werden und je nach Zustand lachen, weinen oder krank aussehen. Der Rahmen des Action-Windows, das Euch den eigentlichen Ausblick in die Fantasy-Welt Xeen präsentiert, ist wieder mit einem kunstvoll verzierten Rahmen eingefaßt. Im ersten Teil hatten die hier eingearbeiteten Figuren besondere Aufgaben. Ein kleiner Drache in der linken unteren Ecke des Rahmens begann mit der Tatze zu scharren, wenn Eure Party an eine Wand gelangte, hinter der ein Geheimraum lag, der andere begann mit den Flügeln zu schlagen, sobald sich Eure Party durch einen Schweben-Zauber in die Luft erhob. Diese bewährten Mechanismen sind geblieben und wurden ergänzt, so zeigt ein zusätzlicher Kopf jetzt an, ob hinter einer Tür eine Falle lauert.

Kein Rollenspiel ist ohne Monster komplett, und in Might and Magic erwarten Euch die garstigen Biester gleich kolonnenweise. Neben den feinsten Untieren aus Teil 3 müßt Ihr Euch mit vielen verschiedenen neuen Gegnern auseinandersetzen. Obendrein dürft Ihr Euch auf noch ausgefeiltere und umfangreichere Animationen freuen. Noch steckt man bei New World Computing bis über beide Ohren in Arbeit, doch bis Weihnachten soll M&M IV fertig werden und wird in der englischen Version auch hierzulande zu haben sein. Natürlich soll es auch eine deutsche Version geben, die jedoch noch ein wenig länger auf sich warten lassen wird. ■

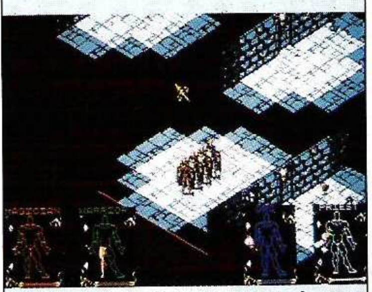
Heiner Stiller

KONVERTIERUNG SHADOWLANDS (PC)

Hersteller: Domark, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Was Atari und Amiga recht ist, sollte für den PC, immerhin das wohl am weitesten verbreitete Computersystem, billig sein. So dachten auch die Jungs von Domark und legen nun den düsteren Fantasy-Schocker Shadowlands auch für besagtes System vor. In der Tat braucht der PCler nichts missen, was er eventuell von Screenshots anderer Versionen oder vom Besuch beim Amiga-Nachbarn her kennt. Vier Mann tapern im düstersten Verlies umher, das man sich denken kann. Nur wenn die Kämpfer eine Fackel oder Lampe tragen wird es hell, ansonsten herrscht stygische Dunkelheit. Mächtige Monster und marodes Gemäuer würzen das Potpourri aus Rollenspiel und Action-Einlage. An sich ein Game, das man sich ruhig anschaffen kann. Lediglich die technische Anleitung ist daneben: Ein englisch bedruckter DIN-A5-Waschzettel, der gerade mal so die rudimentären Befehle enthält, und sich schon auf der Rückseite in weißes Schweigen hüllt. Glücklicherweise ist die Bedienungsanleitung für das eigentliche Spiel weit besser gelungen. ■

hs


▲ *Ohne Fackel ist es Dungeonduster*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	9
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Underground

KGB
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Virgin, England**, Muster von: **Hersteller**.

Was keinem Normalsterblichen vergönnt ist, dürfen Computerspieler in nächster Zukunft ganz offiziell: Den russischen Geheimdienst einmal von innen her unter die Lupe nehmen und dabei kräftig aufräumen.

Um die Aufdeckung von Korruption innerhalb des **KGB** geht es bei diesem Adventure von **Virgin Games**. Das Ganze hört sich möglicherweise recht trocken an, ist jedoch ganz im Gegenteil eine sehr spannende und kernige Angelegenheit, in der auch Humor nicht zu kurz kommt.

Der Spieler ist als quasi strafversetzter Agent Maxim in die Anti-Korruptions-Abteilung gesteckt worden, die jedoch selbst bis in die Spitze korrupt ist. Unter ziemlichem Zeitdruck müssen nun Fälle von Mord bis Schwarzhandel aufgedeckt werden, wobei sich die eigenen Vorgesetzten in den seltensten Fällen als kooperativ erweisen. Versagt unser Maxe, das heißt, schafft er eine Aufgabe nicht innerhalb des vorgegebenen Zeitraums, ist ihm ein mehrjähriger Erholungsurlaub in Sibirien sicher. So rauh sind (oder waren) die Sitten im fernen Rußland.

Gar nicht rauh gibt sich die Steuerung, die ein intelligentes Point-and-Click-Interface besitzt. Unterhaltungen mit beteiligten Charakteren laufen über vorgefertigte Sätze. Der Grafik merkt man deutlich an, daß sie aus derselben Werkstatt wie die von *Dune* stammt - ein weiterer Pluspunkt. Was der Demo-Version allerdings noch komplett fehlte, war der Sound, wenn man mal von einem Stück der Dune-Musiker *Exxos* absieht, das von dem Strategie-Opus übriggeblieben war und noch ausgetauscht wird.

Ab Oktober dürft Ihr Euch also im Untergrund bewähren, erst auf dem PC, nicht allzuviel später auch auf dem Amiga. ■

ab



▲ *Agentenhatz in Rußland*

SSI startet durch!

Lange hat es gedauert, aber dafür dürfen die SSI-Fan-Gemeinde und alle Rollenspielfreunde umso gespannter sein. SSI verabschiedet die von vielen Dungeons & Dragons-Spielen bekannte Benutzeroberfläche und präsentiert längst überfällige Innovationen.

Nicht zuletzt die übermächtige Konkurrenz, deren Spielwelten immer mehr virtuellen Realitäten gleichen, hat **SSI** dazu bewogen, an einer neuen Games-Engine zu arbeiten (Games-Engine nennt man ein Entwicklungssystem, in dem im wesentlichen nur Grafik, Story und spezielle Ereignisse definiert werden müssen). Nebst neuer Benutzerführung und Spieloberfläche schicken sich die kalifornischen Rollenspiel-Spezis an, der Konkurrenz das Fürchten zu lehren und Euch auf einige der phantastischsten Spieltrips zu entführen, die Ihr jemals erleben durftet!

Im Reich der dunklen Sonne

Natürlich wird die erfolgreiche Zusammenarbeit mit **TSR** fortgesetzt. Mit dem **Dark Sun**-Universum haben die **Dungeon & Dragons**-Macher einen ganz großen Wurf gelandet, der jetzt auch als Computerversion für Furore sorgen soll. Auf einem düsteren Wüstenplaneten angesiedelt, der von tyrannischen Priesterkönigen beherrscht wird, hat **Shattered Lands** nicht mehr viel von einer märchenhaften Fantasy-Welt an sich. Mit schrecklichen Monstern, gnadenlosen Gladiatorkämpfen und sadistischen Priestern bevölkert ist dies eine Welt, in der sich wilde Barbaren eher wohlfühlen denn zarte Elfen. Unterstützt wird dieses Spielereignis durch atmosphärische Musik und erlesene Grafik. Um die Euch gestellte Aufgabe zu bewältigen, werdet Ihr die vierköpfige Party wohl einige Wochen lang durch die Wüsten des zerschmetterten Landes jagen müssen ...

Die Herbeirufung

In seiner finsteren Festung sitzt der böse Shadow-Weaver und spinnt seine bösen magischen Ränke. Sein Ziel ist es, alle Unschuldigen zu verderben und das Land mit Angst und Schrecken zu überziehen. Die Story dieses Games ist zwar nicht gerade innovativ, aber einige der gebotenen Features sind es auf jeden Fall. Ausdruckbares Automapping, ein flexibles und leicht zu erlernendes Magiesystem, mehrere Handlungsstränge, feine Grafik und kontinuierliche musikalische Untermalung nebst passenden Sound-Effekten erwarten Euch in diesem Solo-Rollenspiel. Mit ein wenig Glück, findet Ihr **The Summoning** unter Eurem Weihnachtsbaum.

Zu den Sternen ...

Die Erkundung des Weltraumes ist nicht nur ein Thema für Science- Fiction-Spiele. Was passiert, wenn sich Magier via Zauberei in die Tiefe des Alles aufmachen und dort fremde, exotische Welten erkunden, könnt Ihr jetzt in **Spelljammer World, Pirates of the Realmspace** nachspielen. Ihr dürft Eure magiebetriebenen Raumschiffe durch ein atemberaubendes 3-D-Szenario steuern, fremde Raumschiffe und Planeten entern und auch ansonsten eine gute Zeit voller spannender Abenteuer haben. Gesteuert wird dieses in feinster VGA-Grafik gestaltete Game über ein absolut einfach zu bedienendes Point-and-Click-Interface.

PREVIEW



▲ *Im Reich der dunklen Sonne*



▲ *Ferne Planeten in atemberaubender Grafik: M*



▲ *Zu den Sternen: Spelljammer*

"M"örderische Diplomatie

Auf dem fernen Planeten **M** wie in Moonson ist Schreckliches passiert: Die Mitglieder der diplomatischen Mission wurden gekidnappt! Mit der Maus auf dem Pad dürft Ihr nun vier Undercover-Agenten und einen Spezial-Roboter steuern. Die Monster und Mutanten der fremden Welt werden Euch nicht nur durch extra gräßliches Aussehen erschaudern lassen, denn auch die dynamische sechs-Phasen-Animation ist nicht von schlechten Eltern. Dargeboten wird diese Space-Opera mit Laser-Blitz-Einlagen in einer angeschrägten 3-D-Perspektive. Sound-Karten-Unterstützung, VGA-Grafik zum Augen aufreißen und lockere Maussteuerung sind inklusive.

Die vier vorgestellten Programme werden zunächst auf PC erscheinen, Konvertierungen für den Amiga sind geplant, werden aber noch auf sich warten lassen. Allen PC-Usern steht ein heißer Rollenspiel-Herbst ins Haus! ■

Heiner Stiller

Ein Yuppie im alten ROM

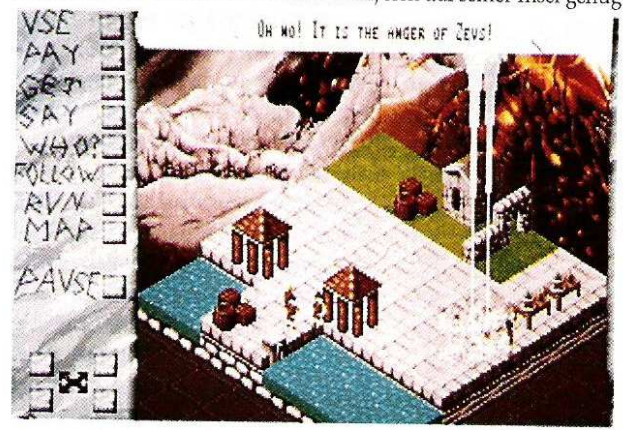
ROME
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Millennium, England**, Muster von: **Hersteller**.

Traumkarrieren gab's auch schon in der Antike. Das beste Beispiel dafür ist Hector, der sich vom Sklaven zum Kaiser hocharbeiten will.

Ein Brettspiel, das unter anderem von Milleniums *Robin Hood*-Programmierer Steven Grand erdacht wurde, diente als Vorlage für **Rome**. Das im *Populous*-Look in Szene gesetzte Adventure (isometrischer Draufblick und scrollende Landschaften) wird in vier Levels unterteilt. In jedem der vier Länder muß Hector (eigentlich simpel wirkende) Aufgaben erfüllen, die jedoch in Anbetracht der Tatsache, daß man als Sklave weder über viel Geld noch über anständige Klamotten verfügt, zu riesigen Problemen führen. Da hilft als letzter Ausweg oft nur noch Klauen, und genau das macht Hector auch im Notfall.

Zum Kaiser wird man zum Beispiel nur vorgelassen, wenn man wie ein REICHER Römer aussieht - egal, wie wichtig die zu überbringende Nachricht ist. Liegt also vor einer Badeanstalt zufälligerweise eine (noch) herrenlose Toga herum, ist diese erste Hürde schon mal genommen. Aber wie schafft es unser Held dann, sich auf seiner Insel genug



▲ ***Im Hafen ist die Hölle los***

Geld für die Fähre zu verschaffen, bevor der Vulkan ausbricht? Probleme über Probleme. Langweilig dürfte sein Lebensweg und damit das Game also auf keinen Fall werden, denn ein Zeitlimit treibt zur Eile an. In späteren Szenarien kommen dann neben dem Gegenstände- und Informationensammeln auch strategische Elemente zum Einsatz.

Millennium verspricht, daß das Adventure mehr Gameplay enthalten wird als *Robin Hood*. Vor allem das Benutzer-Interface, das mit einer komfortablen Point-and-Click-Steuerung und vielen Optionen ausgestattet sein wird, dürfte eine erhebliche Verbesserung erfahren haben. Demnächst in diesem Theater. ■

ddf/ab

Horror House

THE LEGACY
- PREVIEW -

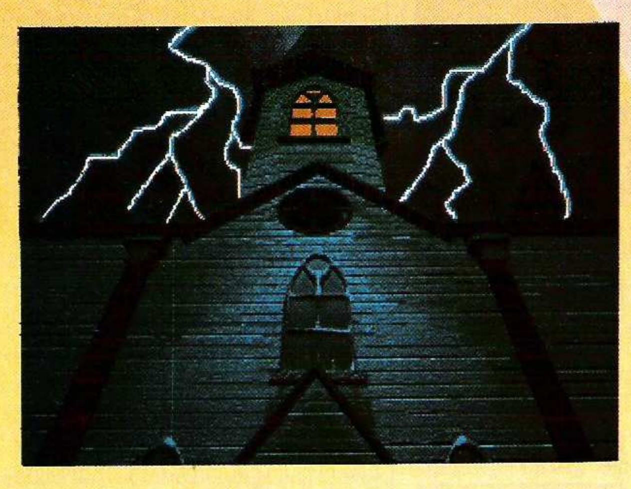
System: **PC**, geplant für: -, Hersteller: **MicroProse, England**, Muster von: **Hersteller**.

MicroProse schlägt wieder zu. Ihr neuestes Produkt, ein Grusel-Adventure, entsteht in Zusammenarbeit mit Magnetic Scrolls, die sich durch Text-Bild-Adventures wie "The Guild of Thieves" oder "Fish" einen Namen gemacht haben.

Mehr als ein Jahr Entwicklungszeit wird **The Legacy** beanpruch haben, wenn es Ende des Jahres auf den Markt kommt. John Oldham, Project Manager bei **MicroProse**, ist der Ansicht, daß The Legacy neue Standards auf dem PC setzen wird. Was die Grafik anbelangt, so sollen wir mit Animationen und Präsentationen verwöhnt werden, die die Fähigkeiten des PC voll ausnutzen und für einige Überraschungen gut sein dürften. Bereits die Animations-Sequenz einer Qualle, die sich vom unteren Rand des Bildschirms pulsierend nach oben bewegt, konnte einem tatsächlich den Atem verschlagen.

Hexerei

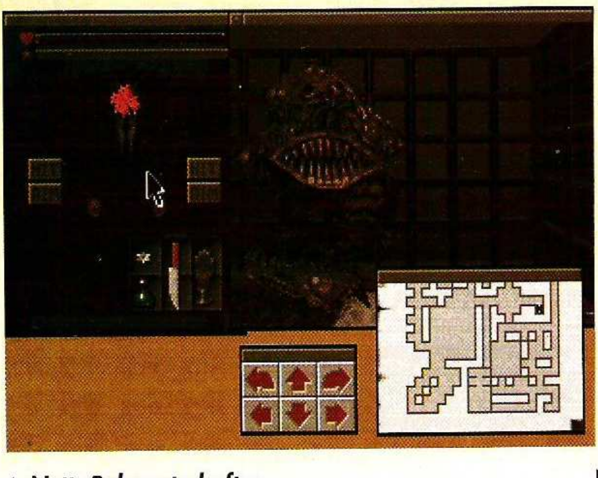
Das unter dem Arbeitstitel **The Haunting** auf der ECTS vorgestellte Game besitzt eine recht gruselige Hintergrundgeschichte. Alles dreht sich um die Familie Winthrope, deren Haus hoch auf den Klippen in New England seit 1639 als Heilige Stätte für den Leviathan-Kult diente. Die Familie wurde von den Bewohnern des Ortes wegen Hexerei verfolgt. Seither starben alle Familienmitglieder, die sich mit dem Kult beschäftigten, durch sehr seltsame "Unfälle". Das Spiel beginnt damit, daß ein nichtsahnender Nachfahre das düstere Gebäude erbt. Sobald er das Haus betritt, wird ihm unmißverständlich klar gemacht, daß hier wohl nicht alles mit rechten Dingen zugehen kann: Dunkle Mächte verbergen sich in den alten Mauern. Also wird der Held nach eigenem Gutdünken zurechtgebastelt, und auf geht's, dem Bösen Geist das "Lebenslicht" auszublasen. Nur so kann wieder Friede in das Haus einkehren.



▲ *Umkehren? Zu spät!*



▲ *Das Böse lauert immer und überall*



▲ *Nette Bekanntschaften* ▶



Gruseln inbegriffen

Gesteuert wird per Point-and-Click, mit vielen Pop-Up-Menus. Ähnlich wie beim Macintosh präsentiert sich der Bildschirm mit verschiebbaren Bildern, die auch in der Größe verändert werden können. Das Szenario setzt sich aus den zehn Stockwerken des Hauses zusammen, die es gründlichst zu durchsuchen gilt. Die Hinweise sind alle sehr logisch, sogar ganz unschuldig aussehende Bilder enthalten oft wertvolle Clues. Meistens gibt es auch mehrere Wege, ein Puzzle zu lösen. Während des Spiels wird der Held mit vielen Geistern und übernatürlichen Erscheinungen konfrontiert, die er mit Zaubersprüchen oder Waffen angreifen und töten kann. Erfahrungspunkte sind zusätzlicher Lohn für die Mühe.

Die Atmosphäre des Games nimmt sofort gefangen; die Programmierer wollen The Legacy deutlich von anderen Adventures absetzen und das scheint ihnen auch zu gelingen. Viel Phantasie zeigt sich auf jeden Fall, und Überraschungen en masse sind dem Spieler sicher. Wappnen wir uns also mit eisernen Nerven und warten auf das Endprodukt. ■

ddf\ab

Abgehakt

Peter Pan ist echt nicht umzubringen: Nach dem Film mit dem gar schröcklichen Dustin Hoffman nun auch das nicht minder schröckliche Computerspiel.

HOOK

System: **PC** *(Festplatte und VGA erforderlich)*, geplant für: **Amiga, Atari ST(E)**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Ocean, England**, Muster von: **Bomico, 6092 Kelsterbach**.

Die Story paßt sich der des Films an, und so muß der inzwischen erwachsene (und in langen Denkpausen Game-Boy-spielende) Peter Pan auch auf dem Computer seine Kinder aus den Klauen des fiesen hakenhändigen Hook befreien. Dazu wandert Peter in bewährter Sierra-Manier durchs Szenario, das mit einer recht ansprechenden Grafik aufwartet. Die Spielideen sind ebenfalls ganz originell, nur der relativ öde Sound kann da nicht so recht mithalten.

An der simpel gehaltenen Point-and-Click-Steuerung mit Wiederholfunktion wäre an sich ebenfalls nichts auszusetzen, wenn -ja, wenn da nicht die unsägliche Textausgabe wäre. Nicht genug damit, daß in der deutschen Version noch eine ganze Menge englischer Wörter und Sätze auftauchen, was ganz einfach auf schlampige Übersetzung hindeutet, und die Verweilzeit des Textes auf dem Bildschirm so kurz ist, daß man den Text nur mit extrem viel Glück gleich beim ersten Mal komplett lesen kann; der Gipfel ist dabei die Tatsache, daß die deutschen Umlaute als Grafikzeichen oder ganz einfach falsch (i statt ä usw.) erscheinen und so zum absoluten Chaos noch 'verschirft' beitragen. Da könnte man selbst als totaler Adventurefreak echt ausflippen und das Programm mit nicht sehr freundlichen Vokabeln belegen.

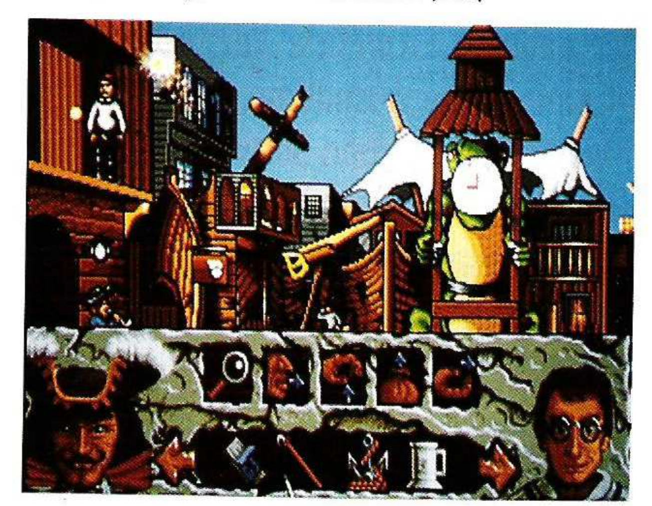
„Deutsche Sprach, schwere Sprach"

Zeit ist Geld

Lassen wir deshalb Peter Pan im Gespräch mit dem Zahnarzt selbst zu Wort kommen: "Jetzt weiß ich, warum Sie keine Kunden haben - Sie haben keine Zeit!" Dasselbe dürfte wohl auch für Ocean gelten, denn hätten sich deren Programmierer etwas mehr Zeit für dieses Adventure lassen können, wäre das dem Game sicherlich recht gut bekommen. So aber ärgert sich der Spieler trotz der an sich sehr hübschen Grafik mit unleserlichem Text umd Flüchtigkeitsfehlern herum, die einem den Spaß an Hook sehr schnell total vermiesen und jegliche Atmosphäre killen. Für ein Spiel, das derartige Mängel aufweist und ganz offensichtlich keine Testphase durchlaufen hat, sind 120 DM eindeutig zuviel, zumal, laut Aussage des Herstellers, noch nicht einmal ein Update geplant ist! ■

ab

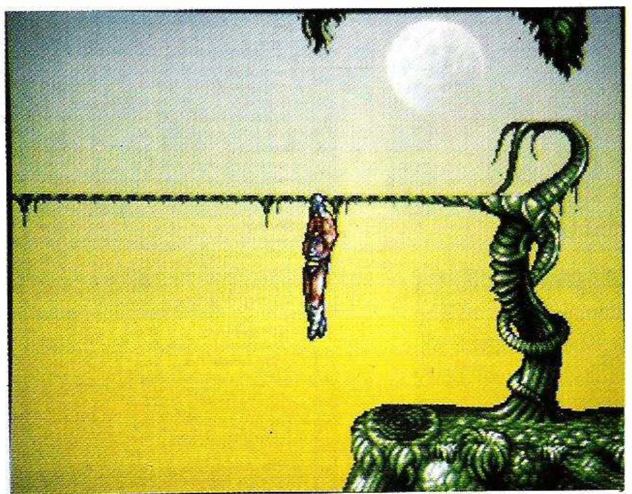
▼ Grafisch okay, aber wie ist der Text? (s. u.)



▲ Alles klar?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Parser	3
Handlung	8
Atmosphäre	4
Gesamtnote	5

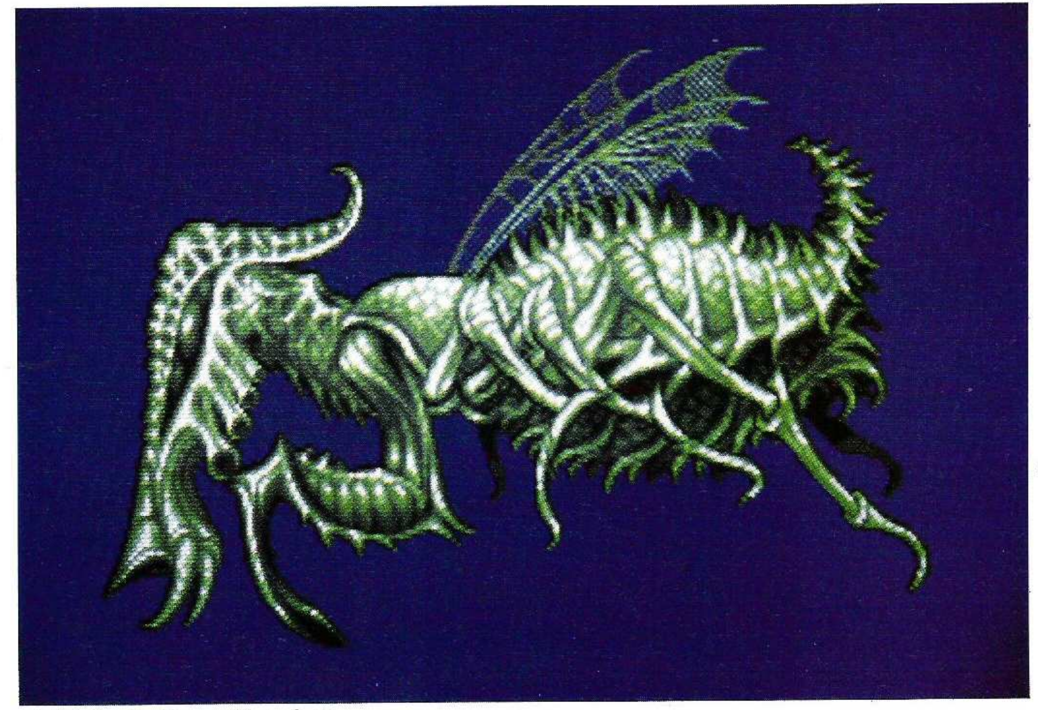
»MANGELHAFT«


▲ Nicht nach unten sehen!


▲ Auch dieser Level ist nicht einfach!

Schneller! Bunter! Schöner!

Das 'Made in Germany', sonst Garantie für Qualität (oder auch nicht), hat auf dem Softwaresektor viel von seinen Glanz verloren. Trotzdem gibt es auch den einen oder anderen Lichtblick. Versteckt in der Gütersloher Innenstadt liegt eine solche Ausnahme. Hier residiert Thalion Software, einer der wenigen deutschen Softwareproduzenten, deren Ruf weit über die Grenzen Germaniens reicht.


▲ Wo ist die Fliegenklatsche?

Diese Reputation verdankt **Thalion** soliden Baller- und Actionspielen. Wer **Wings of Death** oder **Chambers of Shaolin** nicht kennt, hat die letzten Jahre vor dem Monitor verschlafen.

Und obwohl Thalion noch immer von Zeit zu Zeit Actionspiele vom Stapel laufen läßt, liegt der Schwerpunkt heute auf Rollenspielen. **Dragon Flight** leitete vor drei Jahren die entscheidende Wende ein. "Erst fragen, dann schlagen" hieß von nun an das Motto. "Die Zukunft liegt eben in den komplexeren Spielideen", so Thalions Entwicklungsleiter **Erik Simon.**

Die richtige Mischung

Fantasy-Epos **Amberstar** und Topseller **Airbus A 320** setzten den Wandel zur anspruchsvollen Software fort. Trotz des großen Erfolges ist Thalion weit davon entfernt, sich auf den Lorbeeren auszuruhen.

Amber Star 2 ist in der Mache und soll noch besser als der Vorgänger werden. Mehr als Zweckoptimismus, schwingen doch neben ihm noch GrafikerInnen wie Thorsten Mutschall und Monika Krahwinkel den *(digitalen)* Pinsel.

Stolz präsentiert er die neue Landschaftsdarstellung, der man den Blockcharakter kaum noch ansieht. Zudem

wird die Oberfläche Lyramions viel größer dargestellt als im ersten Teil. Ob auch der Rest des Programms die hohen Erwartungen erfüllen kann, bleibt abzuwarten.

Vielversprechend sieht auf jeden Fall die neue 3D-Routine aus, mit der die Dungeons dargestellt werden. Auch auf den nicht allzu schnellen Amigas und STs kommt beim Gang durch die Kellergewölbe echte Platzangst auf. Ob die ST-Version allerdings erscheint, ist wegen der rückläufigen Verkaufszahlen noch nicht sicher - möglich ist es, aber nur, wenn die Sales stimmen.

Mehr als ballern

Reger Betrieb auch in der Action-Abteilung. Mit **Lionheart** will das Team "das verdammt beste Actionspiel aller Zeiten" *(O-Ton Thalion)* schmieden. Die ersten Bilder sehen so vielversprechend aus, daß einem Fan von Jump-and-Runs das Wasser im Munde zusammenlaufen kann. Lionheart nutzt übrigens, je nach Leveldesign, die verschiedenen Grafikmodi des Amiga. "Ich verstehe nicht, warum das noch kein anderer gemacht hat", sagte Simon grinsend.

Dennoch ist Lionheart möglicherweise Thalions letzter Versuch, trotz der Gefahr durch Raubkopien ein Action-Game herauszubringen, das den Amiga voll ausreizt. "Die User müssen wissen, daß sie durch ihre Kopiererei selbst dafür verantwortlich sind, wenn niemand mehr für ihren Rechner programmiert". Besonders für eine kleine Firma sei die Gefahr groß, durch Raubkopien in die Verlustzone zu rutschen, da auf ein Original oft zehn Copies kommen.

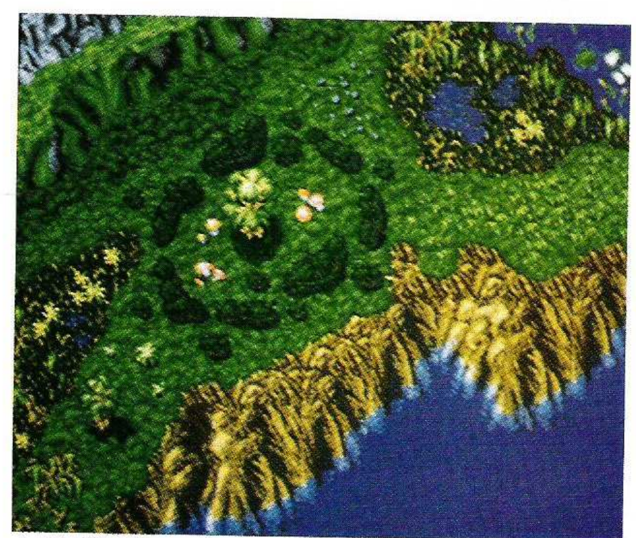
"Wenn dieses Spiel nicht einschlägt wie eine Bombe, dann geben wir es endgültig auf!", so Simon.

Ohne diese Raupkopien-Flut wären Spiele ohnehin viel besser. "Die meisten Ideen scheitern nicht an der Rechenpower, sondern schlicht und ergreifend am Geldbeutel. Wir führen hier fast täglich einen Spagat zwischen Idealismus und Marketing auf!"

Besonders Spielen wie Lionheart sieht man die zahllosen Überstunden an, die in das Game gesteckt wurden. Das Scrolling und die Animation halten jedem Vergleich mit den großen Konsolen stand. Und wenn Thalion nicht auf den letzten Metern die Luft ausgeht, können wir uns auf eins der besten Actionspiele für den Amiga freuen.

Trotz aller Probleme ist von Resignation bei Erik Simon nichts zu spüren: "Zukunftsangst habe ich nicht. Der Job macht uns trotz allem unheimlich viel Spaß. Ich habe meine Wahl bis heute nicht bereut." Gut so!

Martin Klugkist



▲ *Die Küste Lyramions*

TOP AMIGA HARD- UND SOF

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

Best. Nr. DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett **in deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor,Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig,auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

Best. Nr. SPIELE / UNTERHALTUNG

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung. 2 Disk DM 10.-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich

089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulder...-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit **15!** Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung 2Disk DM 10,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP , deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

Best. Nr. HOBBY / HAUSHALT

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von

Best. Nr. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch.** Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 25,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !
Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET mit English

Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur 35,- DM

TWARE ZU FAIREN PREISEN!

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer ! Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint,Geo,Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer,Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser,Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator,Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme !

100 Programme zum KOMPLETTPREIS von nur 89,- DM

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstomper,Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot,ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci,Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz,Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX , Datei 2.15, Etikettendruck,StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart,Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan KOMPLETTPREIS nur 99,- DM

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox, Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids, SYS,Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur 35,- DM

DELUXE-BENCH eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke Boot-Intro-Maker,Mausbeschleuniger,Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilmaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur 29,90 DM

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls,Mechforce,Roboter, Würfel-Poker,Reaktor,Fußballmanager,Eishockey-manager,Treasure Search,Headgames,Cobra The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Q-Ball Peters Quest,Raumstation,Drip-Game Grufti,Move,Run for Gold,Zatur,Roll on Puzzle, Steinschlag,Number-Fum-bler,Halma,Tennis,Space Battle Space War,Missile Com-mand,Jumpy,Super-senso, Cosmoroids Running,Down-hill,Quattro Pyramide Skat und viele andere !

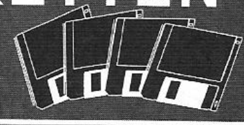
TOP HITS!

105 SPIELE KOMPLETTPREIS nur 119,- DM

SONDERPOSTEN: GFA-ASSEMBLER ENTWICKLUNGS-PAKET komplett deutsch, Stück **nur 79,- DM**

LEERDISKETTEN

3,5" MF 2DD neutral inclusive LABEL knallhart kalkuliert !



10	Stück	8,-	DM
50	Stück	39,-	DM
100	Stück	75,-	DM
500	Stück	360,-	DM

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte , z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER** **49,-DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks **69,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **139,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **119,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **29,- DM**

HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	135,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	65,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abs.	269,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	339,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000	199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,- DM
MAUS-MATTE	7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICK-UMSCH.-PL. 3-fach A2000 (2xROM/1xEPROM)	55,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2	98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

FARBBÄNDER:

STAR LC10	DM 9,90	STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus	DM 14,95	EPSON LQ 500-850	DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6500 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks

1,90 DM BEI ABNAHME	BIS 49 DISKS
1,80 DM " "	AB 50 DISKS
1,20 DM " "	AB 300 DISKS

* KOSTENLOSES INFO ANFORDERN *

PD - ABO - SERVICE PRO DISK 1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

ACHTUNG AMIGA - PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Vorkasse (bar,Scheck) 5,-DM,bei Nachnahme 8,-DM.Ausland nur gegen Vorkasse 20,-DM.Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht

Bequem bestellen per Tel. 05261/68475 ● Fax 05261/68229 ● Btx ABC-SOFT#

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Ingo Güldenpfennig

Fachhandel für Hard- und Software
Public Domain ● Shareware
Entwicklung und Vertrieb
Elektronik ● Werbeagentur

Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Bestell-Coupon

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Land/PLZ/Wohnort

Datum Unterschrift

Ich zahle ☐ per Nachnahme

☐

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.(n) oder Bezeichnung	Preis

Tolkien: Der

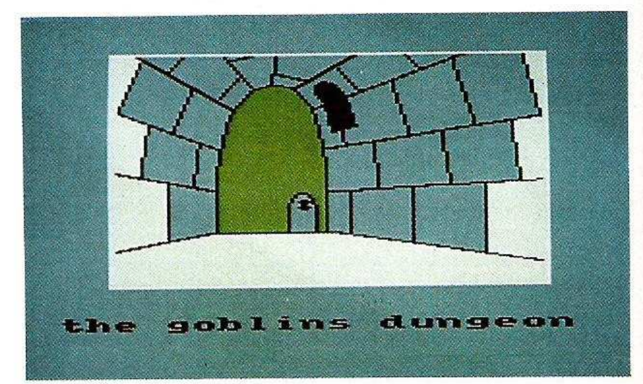
Geburtstage sind was Feines. Und wenn es sich dabei auch noch um eine so runde Zahl wie 100 handelt, dann ist das schon etwas Besonderes. Okay, J.R.R. Tolkien ist schon eine ganze Weile tot, aber das hat der Popularität seiner Bücher nicht den geringsten Abbruch getan.

So trocken der in Südafrika geborene Oxfordprofessor normalerweise auch gewirkt haben mag, seine Bücher strotzen vor Phantasie. Überall auf der Welt kennt man die Geschichten der kleinen Hobbits, Bilbo und Frodo Baggins und die Probleme, die sie in der Mittelerde mit einem magischen Ring haben. Bereits die Einleitungsgeschichte, "The Hobbit", entwickelte sich zu einem absoluten Renner und wurde in nicht weniger als 25 Sprachen übersetzt. 1982 setzte *Melbourne House* erst für den Spectrum, später auch für C64 und CPC, Bilbos Abenteuer als erstes interaktives (Text-)Adventure um. Der Neuheitswert konnte jedoch nur oberflächlich darüber hinwegtäuschen, daß das von Bugs geplagte Programm dem Buch nur entfernt gerecht wurde.

Aller Anfang ist schwer

Die Fortsetzung der Mittelerde-Saga ließ, was die Computer anbetraf, dann lange auf sich warten. "The Lord of the Rings" war als Trilogie ausgelegt und dementsprechend umfangreich. Erst 1986 war es soweit. Wieder hatte Melbourne House sich des Herrn der Ringe angenommen - diesmal durften gleich vier "Recken" ins Geschehen eingreifen, ein weiteres Novum bei Adventures. Trotzdem war dem Game, für dieselben drei Rechner konzipiert, kein großer Erfolg beschieden. Das mag zu einem erheblichen Teil an den nicht sehr ausgefeilten Grafiken und diversen Programmierfehlern gelegen haben. Die Persiflage "Bored of the Rings" von *Delta* 4 machte da schon etwas mehr her, war jedoch ebenfalls kein rauschender Erfolg.

Die amerikanische Software-Schmiede **INTERPLAY** sicherte sich etwas später die Rechte für den Titel und brachte 1991 eine neue, völlig andere PC-Version von **The Lord of the Rings, Volume 1** heraus. Diesmal wurden die Hobbits rollenspielmäßig und mit viel Grafik versehen ins Rennen geschickt. Alle bekannten Charaktere tummelten sich in dem nicht gerade kleinen Spielareal, in dem "The Fellowship of the Ring" beheimatet ist.



▲ *Tjaja, die gute alte Zeit...*

KONVERTIERUNG LORD OF THE RINGS (Amiga)



Hersteller: Interplay, USA, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Electronic Arts, England.

Die Story um den dunklen Lord Sauron, der mit dem Ring der Macht ganz Mittelerde beherrschen, oder besser: unterdrücken will, ist auch auf dem Amiga ganz gut umgesetzt worden. Für optimalen Spielspaß sollte man jedoch Besitzer einer Festplatte sein.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	7
Handlung	11
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Das Konzept ging auf. Der erste Teil der Ring-Trilogie wurde zu einem Hit, der nicht nur bei Tolkienfans großes Lob einheimste. Und auch wenn ein weiteres Jahr bis zur Fertigstellung ins Land gegangen ist, so dürfen sich ab sofort auch Amiga-Besitzer, und das sogar auf deutsch, damit vergnügen.

Seit über einem Jahr sitzen die Programmierer von Interplay nun bereits am zweiten Teil der Story: "The Two Towers". Und gerade rechtzeitig zu Tolkiens 100. Geburtstag wird nicht nur die Amiga-Version des ersten Teils, sondern auch **The Two Towers** für den PC fertig.

Das Spiel hält sich eng an die literarische Vorlage. Nicht nur der böse Lord Sauron will den Ring der Macht besitzen, auch Saruman, ein einstmals weißer Magier möchte mit seiner Hilfe Mittelerde regieren. Wer den Herrn der Ringe bereits gelesen hat, dürfte also mit dem Rollenspiel keine Probleme haben. Aber auch Spieler, die sich das erste Mal mit Tolkien beschäftigen, kommen auf ihre Kosten, denn immer wieder eingestreute Textpassagen sorgen dafür, daß die Atmosphäre und der Inhalt des Buches dem Abenteurer nahegebracht werden. Wer bereits den ersten Teil durchgespielt hat, der findet mit dieser Fortsetzung nicht nur eine stimmige Weiterführung des Rollenspiels, sondern kann auch die Charaktere aus dem ersten Teil übernehmen. Ein Amiga-Version soll im Oktober folgen. ■

Antje Hink

Herr der Ringe

Abenteuer in Mittelerde

THE LORD OF THE RING II: THE TWO TOWERS

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Interplay, USA**, Muster von: **Electronic Arts, England**.

Zu Beginn des Buches ist die Gefolgschaft des Ringes in drei Gruppen zersplittert, die jede für sich ums Überleben und die Vollendung ihres Ziels kämpft: Der Meisterring muß zerstört werden, bevor er Sauron, der Personifizierung alles Bösen, in die Hände fällt. Dies geht leider nur in demselben Feuer, in dem er auch geschmiedet wurde: den Flammen des Schicksalsberges, eines gewaltigen Vulkans im Herzen des dunklen Landes Mordor.

Auch im Spiel sind die drei Gruppen getrennt und agieren unabhängig voneinander. Das Game springt von Schauplatz zu Schauplatz, und Ihr könnt nacheinander die drei Partys lenken. Dazu müssen die Helden einer Gruppe durch das in der Draufsicht dargestellte Gelände gesteuert werden. Dort begegnen ihnen andere Charaktere, Gruppen von Feinden, Siedlungen können gefunden werden, besondere Landmarken wie Seen, Flüsse oder Sümpfe werden erkundet und immer wieder gilt es, kleinere Aufgaben zu erfüllen, die die Party ihrem Ziel näherbringen.

Von Orks und Ents

Das Game ist eine gelungene Mischung aus Abenteuer und Rollenspiel, das es tatsächlich schafft, die umfangreiche Handlung des Buches in gut spielbarer Form zu präsentieren. So werdet Ihr zwar immer wieder auf feindliche Orks treffen, die bekämpft werden müssen, aber genauso oft laufen Euch Personen über den Weg, die befragt werden müssen, etwas von Euch wollen oder, wie gleich zu Anfang die Ents, Euch hilfreich zur Seite stehen.

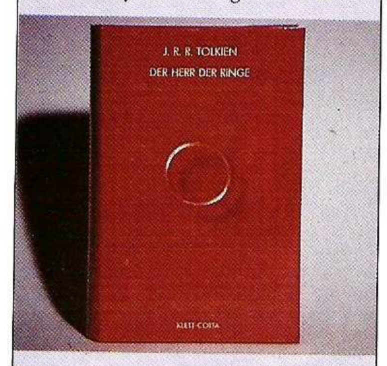
In den vielen Sub-Abenteuern, die es zu bewältigen gilt, warten allerlei hilfreiche Belohnungen. Ein Beispiel: Der See, der den heiligen Mearas-Pferden als Tränke diente, steht unter dem üblen Einfluß eines unheiligen Altars, den Orks an seinem Ufer erbauten. Gelingt es, diese Kultstätte zu vernichten, bekommt ein Mitglied der Party die Fähigkeit des Reitens, wodurch von da an die ganze Gruppe zu Pferde reisen kann, so genügend Tiere vorhanden sind.

Trotz einiger kleiner Mängel (manchmal nimmt das Herumlaufen ein wenig überhand), gelingt es dem Game, vieles von der märchenhaften Atmosphäre der Originalerzählung in das Spiel einzubringen. Das einzige, was dem Spiel wirklich fehlt, sind Zwischenillustrationen, die die weitgespannte Handlung untermalen. ■

Heiner Stiller

Tolkien, wohin man blickt

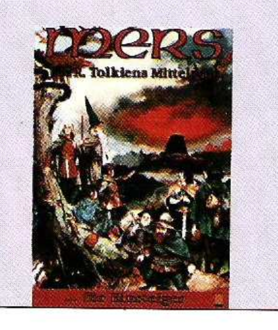
Eine Neuauflage von "Der Herr der Ringe" ist übrigens gerade im Klett-Cotta-Verlag (Stuttgart) erschienen. Alle drei Bücher in einem Band mit allen Karten, Anhängen und vielen Vierfarb-Tafeln - da kommt man locker auf über 1000 Seiten. Ein Buch, das in keiner Fantasy-Sammlung fehlen sollte.



Wer mehr auf Bilder und weniger auf Text steht, kommt mit den im Alpha-Comic Verlag (Nürnberg) erschienenen Bänden von "Der Hobbit" auf seine Kosten.



Und last but not least führt die Rollenspiel-Serie "Mers" aus dem Laurin Verlag (Hamburg) Paper&Pencil-Helden in die Welt der Hobbits und Elfen.





▲ *Ob Amiga oder PC – Grafisch*
▼ *gibt's kaum Unterschiede*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	11
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«



Unheimliche Begegnung ...

... in der dunklen Tiefe des Alls. Fernab jeder interstellaren Route liegt ein sturmumtoster Planet, von dessen Oberfläche unermüdlich ein computergesteuerter Funkspruch in die Schwärze des Alls gesendet wird. Eine Warnung ...

Der Raumfrachter Nostromo mit seiner sechsköpfigen, im Tiefschlaf liegenden Besatzung gerät auf einem Routineflug in die Nähe dieser Welt. Der Bordcomputer empfängt die Signale, ändert den Kurs und weckt die Besatzung. Nach der Landung entdeckt ein Erkundungsteam ein havariertes fremdes Raumschiff, das die Quelle des Funkfeuers ist. Fasziniert von der absolut fremdartigen Bauweise des Schiffes, dringt der Erkundungstrupp in dessen Inneres vor. In einer riesigen Kammer entdeckt die Gruppe tausende eierartiger Gebilde. Aus einem der Eier schlüpft ein seltsames Wesen, das sofort einen der Astronauten anfällt und sich an dessen Gesicht festsaugt. Als der Trupp den Bewußtlosen wieder an Bord des Schiffes bringt, ahnt keiner, daß im Körper des Astronauten eine entsetzliche Kreatur heranwächst: Das Alien, eine der schrecklichsten Figuren, die jemals das Licht der Leinwand erblickten. Ein Wesen, dessen Geburt den Tod des Wirtes bedeutet, in dessen Leib es in den ersten Tagen seines Lebens heranwächst. Nachdem die Kreatur vor den entsetzten Augen der Mannschaft ausgeschlüpft ist, entbrennt in den verwinkelten Gängen, Korridoren und Luftschächten des Raumschiffes ein gnadenloses Katz-und-Mausspiel zwischen dem fremden Wesen und den verbleibenden fünf Besatzungsmitgliedern. Eines nach dem anderen wird zum Opfer der Bestie, die mit den leblosen Körpern im unzugänglichen Labyrinth der Luftschächte verschwindet. Lediglich Ripley, der erste Offizier des Schiffes, überlebt die Konfrontation.

Alien - Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt erschreckte Millionen von Kinobesuchern. Regisseur Ridley Scott hatte seinen Science-Fiction-Horror-Streifen auf beklemmendste Art inszeniert und erschreckte sein Publikum mit einer Kreatur, die ein fleischgewordener Alptraum war!



Foto © Twentieth Century Fox

Gigers Kreatur

Der bekannte schweizer Künstler Hans Rudi Giger verlieh dem aggressiven Wesen sein unvergeßliches fremdartiges Aussehen. Der enorme Erfolg rief nicht nur eine unüberschaubare Anzahl von Kopien hervor, das fremde Wesen wurde auch der Star eines zweiten Teiles. Die von James Cameron inszenierte Fortsetzung konfrontierte einen Trupp beinharter Space-Marines mit einer ganzen Armee von Aliens. Erneut war der Star des Films die außerirdische Kreatur. Sigourney Weaver, die schon im ersten Teil den ersten Offizier Ripley dargestellt hatte, war wieder mit von der Partie. Der Showdown, den sie und die Alien-Königin sich am Ende dieses Films liefern, zählt zu dem Spektakulärsten, was modernes Action-Kino zu bieten hat.



▲ *Als Film und als Computerspiel: Echt gruselig*

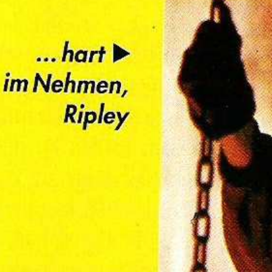
Der dritte Teil

So unverwüstlich wie das Alien ist bis dato kaum ein Filmbösewicht gewesen. Die Aliens sind auch eine ganz eigene Sorte von Gegnern, die weniger rationelle Schurken, denn apokalyptische Naturgewalten sind. Und gegen diese blindwütige Naturgewalt muß Ripley ein weiteres Mal antreten. Nachdem der zweite Teil außerordentlich actionbetont war, erwartet Euch im dritten Aufguß wieder ein eher ruhiger Film, der auf einem abgelegenen Planeten spielt. Diese Welt dient als Hochsicherheits- Gefängnis für Schwerstverbrecher aus dem ganzen besiedelten Universum. Am Ende von Teil zwei waren nur noch Ripley, der verletzte Soldat Hicks, das Mädchen Newt und ein Androide übrig. An Bord des Militärraumschiffes Sulaco versuchten sie, zurück zur Erde zu gelangen. Die Sulaco erleidet Maschinenschaden und muß auf der Gefängniswelt notlanden. Nur Ripley überlebt.

Nur Ripley?

An Bord der Sulaco befand sich außerdem noch ein Alien, das die Notlandung ebenfalls überstanden hat. Diese Kreatur beginnt nun, die Gefangenen zu dezimieren. Einer nach dem anderen fällt dem unheimlichen Wesen zu Opfer. Wird Ripley es ein drittes Mal schaffen, der entsetzlichen Bedrohung Herr zu werden? Die Antwort auf diese Frage werdet Ihr ab dem 3. September in den Kinos erhalten, dann nämlich läuft **Alien 3** bundesweit an.

▲ *Hart im Geben ...*



... hart ▶ im Nehmen, Ripley

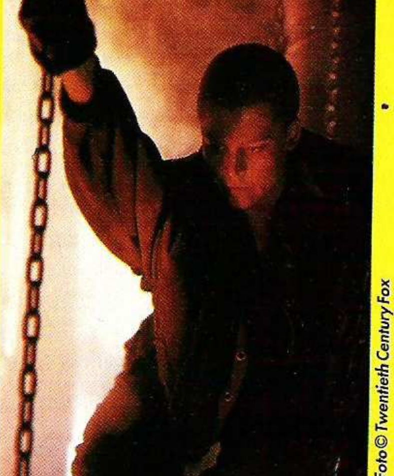


Foto © Twentieth Century Fox



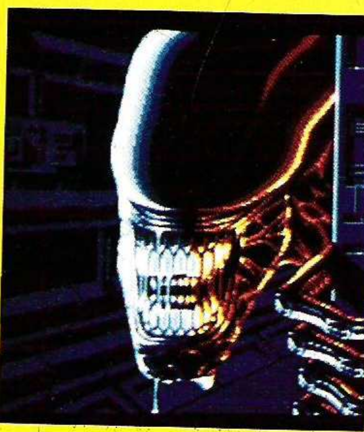
Grenzenloser Schrecken

Gigers Kreatur hat nicht nur in den Kinos für Angst und Schrecken gesorgt. Der phänomenale Erfolg, der dem Alien beschieden war, sorgte dafür, daß es inzwischen von der Zinnfigur über Sammelbilder bis hin zum Comicstrip so ziemlich alles gibt, was vorstellbar ist. Insbesondere die Comics haben sich der Figur intensiv angenommen. Der amerikanische Kleinverlag **Dark Horse** hatte die Idee, um das Wesen eine Serie zu gestalten und dort weitere Geschichten aus jener düsteren Zukunft zu erzählen, in der die Alien-Storys spielen. Von hervorragenden Zeichnern und Storywritern in Szene gesetzt, treiben die Kreaturen ihr Unwesen auf der Erde und drohen die Menschheit auszurotten. Der düstere Touch, die beklemmende Atmosphäre und der nackte Schrecken, der die Filme auszeichnete, blieb auf jeder Seite der Comicstories erhalten.

Von Dark Horse stammt noch eine weitere Serie, in der der zweite populäre Außerirdische, den die **Twentieth Century Fox** im Programm hat, den Aliens begegnet. **Predator vs. Aliens** schildert die Konfontation zweier Killermaschinen auf einem friedlichen Planeten. Auf der einen Seite die Predators, eine Rasse rationell denkender Großwild- und Trophäenjäger, auf der anderen Seite die Aliens, animalische Tötungsmaschinen, für den härtesten Überlebenskampf von der Natur brillant ausgestattet, und dazwischen eine Gruppe unschuldiger



▲ *Der Horror lauert im Mega Drive*



▲ **Auch im Comic schreckliche Biester**

◀ **Die Alien-Queen**

© Foto PWE

menschlicher Siedler. Die Geschichte, die sich aus dieser Konfrontation entwickelt, steht den Filmen in punkto Spannung und Dramatik in nichts nach. Beide Serien gibt es übrigens auch in Deutsch beim **Hethke Verlag**, Schönau.

Das Alien hat aber nicht nur Filmemacher, Comiczeichner und Hersteller von Zinnfiguren in seinen Bann gezogen, auch bei den Computerspielen hat das Wesen einen bleibenden Eindruck hinterlassen.

Aliens im Computerspiel

Zu jedem der drei Kinofilme gibt es das passende Spiel. Der erste Teil, der von der inzwischen aus der Szene verschwundenen Firma **Mind Games** herausgebracht wurde, betraute den Spieler mit der Aufgabe, das Alien in den Korridoren des Raumschiffs Nostromo zu jagen. Aus heutiger Sicht gesehen, konnte das Game dem Anspruch, die Atmosphäre des Films einzufangen, nicht gerecht werden. Das Spiel zum zweiten Teil ist da schon besser gelungen. Diesesmal versuchte sich **Activision** an dem Stoff und wie der Film, so war auch das Game deutlich actionhaltiger als der erste Teil. Wiederum gab es mehrere Spielfiguren zu steuern, hier jedoch hartgesottene Spacemarines, die auf der Suche nach der Alienkönigin durch das Labyrinth der Station streiften. Es galt, jeweils einen der Kämpfer zu lenken, mit ihm durch die Gänge zu schleichen und Munition zu suchen. Außerdem bauten die Aliens die Station nach und nach zu einem Nest um und überzogen dabei die Wände mit einer Schicht biomechanoider Gewächse, die die Funktion der technischen Einrichtungen beeinträchtigten.

Das Spiel zum dritten Teil

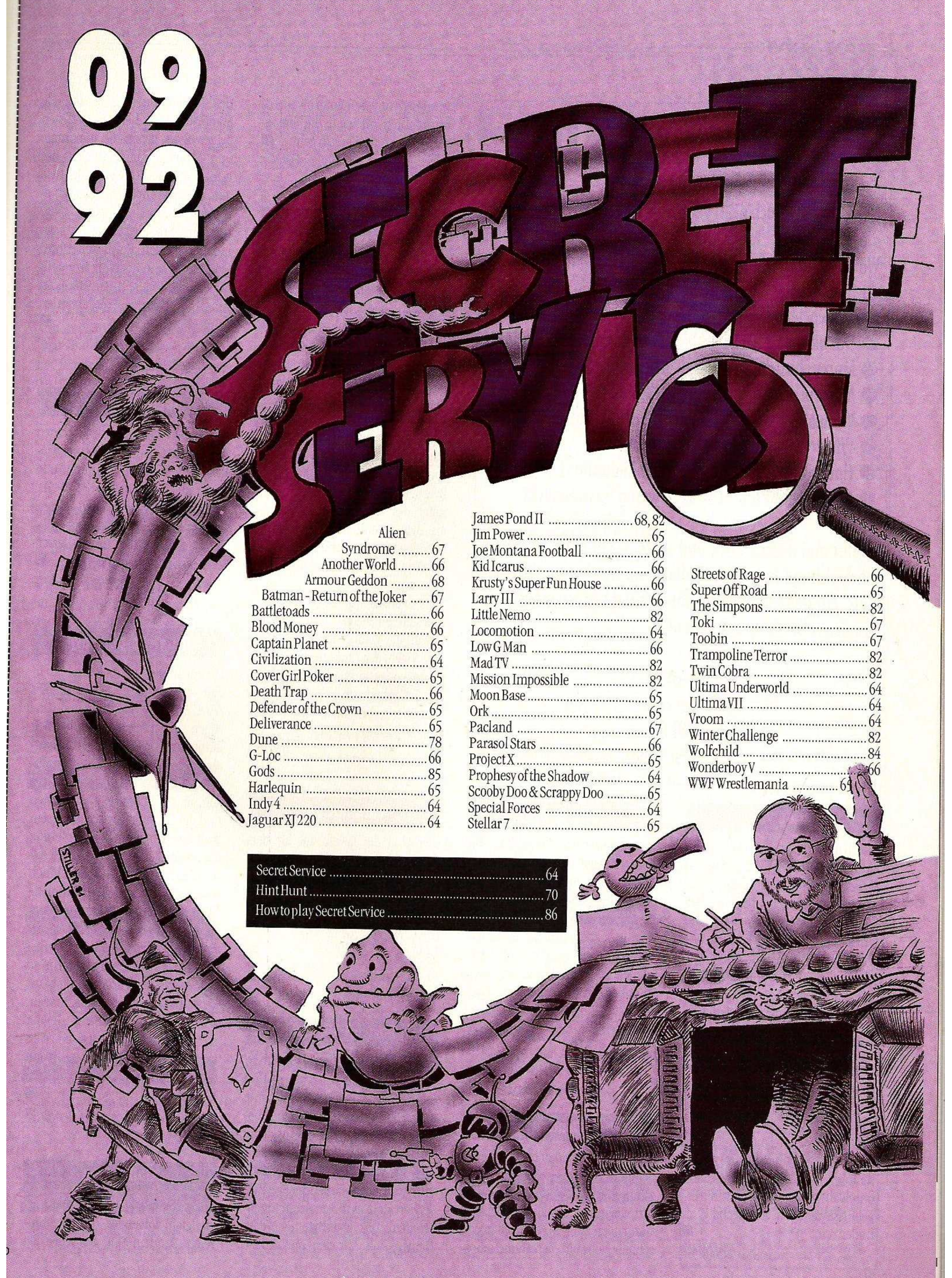
Was für die ersten beiden Teile recht war, ist für den langerwarteten dritten Teil billig, und so gibt es natürlich auch hierzu ein Spiel. **Acclaim** hat sich die Rechte an diesem Hit gesichert und wird die Jagd auf das Alien auf der Oberfläche des Gefängnisplaneten für Heimkonsolen umsetzen.

Ihr übernehmt die Steuerung von Ripley, die durch den verwinkelten Gefängniskomplex jagt und versuchen muß, die eingesponnenen Opfer der Aliens (anders als im Film, gibt es im Spiel davon mehrere) zu befreien. Überall in den Hallen, Korridoren und Kriechgängen der Anlage lauern ausgewachsene Monster. Ebenfalls in acht nehmen muß sich unsere Heldin vor den Alien-Eiern, die, sobald sie in deren Nähe kommt, zu zucken beginnen, sich öffnen und einen "Facehugger" ausspeien. Als Facehugger wird das Entwicklungsstadium des außerirdischen Monsters bezeichnet, in dem es sich auf dem Gesicht des Opfers festsaugt und einen Alien-Embryo in dessen Körper einpflanzt.

Zur Verteidigung stehen Ripley vier verschiedene Waffen zur Verfügung: Flammenwerfer, MG, Handgranaten und ein Granatwerfer, jedoch alles nur begrenzt mit Munition versehen. Das Geschehen wird in der Seitenansicht präsentiert, und sobald es Euch gelungen ist, alle eingesponnenen Gefangenen zu befreien, könnt Ihr Euer Ripley-Sprite zum Ausgang steuern und den nächsten Teil des Komplexes untersuchen.

Wahrscheinlich wird es neben den Konsolenspielen zu **Alien 3** auch noch Versionen für Heimcomputer geben, gerüchteweise war auch schon von einem **Alien 3 - The Adventure** zu hören, Konkretes gibt es in dieser Hinsicht jedoch noch nicht. Was jedoch mit absoluter Sicherheit feststeht: Die Alien-Manie wird weitergehen, sei es als Comic, Film oder Computerspiel. ■

Heiner Stiller


09
92
SECRET SERVICE

Don't panic!!!

Nein, Ihr habt Euch nicht verzählt, der Secret Service ist in dieser Ausgabe tatsächlich etwas kürzer ausgefallen. Woran es liegt? Betrachten wir die Klärung dieser Frage doch als großes Sommerrätsel. Hier sind ein paar mögliche Antworten:

- **Das ganze Heft ist ohnehin etwas dünner ausgefallen.**
- **Marcus hatte keine Lust zu arbeiten.**
- **Michael hatte keine Lust zu arbeiten.**
- **Wir wollten Euch mehr Zeit für Euren Urlaub lassen.**
- **Wir wollten selber mal Urlaub machen**
- **(lautes Gelächter der gesamten Redaktion).**
- **Ihr habt ganz einfach viel zu wenig Tips geschickt.**

Denkt mal drüber nach und schreibt die Eurer Meinung nach richtige Antwort auf den Brief mit Euren nächsten Tips. Zur Belohnung gibt's dann ab der nächsten Ausgabe wieder volles Programm für alle!

Redaktion ASM
- Secret Service -
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Indy 4

Gleich mal eine Ergänzung zur Anleitung: Dort wird ein *Sucker Punch* erwähnt, der dem Peitschenschwinger das Überleben bei den Boxszenen wesentlich erleichtern und auf der Referenzkarte beschrieben sein soll. Ist er allerdings nicht, aber es gibt ihn: Während den Kämpfen über die Tastatur ganz einfach die "0" auf dem Ziffernblock drücken, und schon liegt so ziemlich jeder Gegner am Boden - bis auf einen bestimmten Kerl im Action-Modus, aber der läßt sich auf viel lustigere Weise plattmachen.
Und noch was: Spart Euch die Mühe, uns Komplettlösungen zu schicken. Ich habe mich schon durch alle drei Wege gespielt, die Ergebnisse werden in der Special 17 zu finden sein! ■

Mad Mike

Ultima VII

Etwas Überlebenshilfe gefällig? Da gibt es nämlich einen netten Cheatmodus, der folgendermaßen aktiviert wird: Wichtig ist es, das Spiel mit *ultima7 abcd* zu starten, allerdings ist vor dem Drücken der Enter-Taste noch ein unsichtbares Leerzeichen über ALT-255 einzugeben. Anschließend kann im Spiel über die Taste F2 das Cheat-Menü aktiviert werden, zum Teleportieren drückt man F3. ■

Tim Bartel

Vroom

Ein überhitzter Motor bei manueller Schaltung muß nicht sein. Die zwangsläufige Explosion kann man vermeiden, wenn man im höchsten Gang noch zwei- bis dreimal hochschaltet, obwohl der Gang schon drinne ist. Nun kann man bis zu 322 km/h fahren, ohne daß die Temperatur in den roten Bereich geht. ■

Steffen Förster

Jaguar XJ 220

Wenn man im Radiomenü einmal die Taste "Mode" betätigt, sollte im Display die Frequenz 059,9 erscheien. Anschließend hat man im Rennen kaum noch Probleme mit den Kurven, dem Benzin und den anderen Autos. ■

Martin Schönemann

Mit einem Modul kann man ebenfalls ein paar nette Effekte erzielen. Zuerst schauen wir uns mal den Speicher bei Adresse $C00297 an: Byte 8-10 der Zeile geben die Koordinaten des Wagens auf der Strecke an, Byte 12 enthält die Geschwindigkeit und Byte 14 und 15 geben die Position des Wagens auf der Fahrbahn an.
Weiter geht es bei Adresse $C001A7, hier steht im ersten Byte der Zeile die Anzahl der gefahrenen Runden, in Byte 5 steht der Tankinhalt ($1F bedeutet vollgetankt). Mit den Änderungen sollte man jedoch nicht zu sehr übertreiben, da es sonst zu Abstürzen kommen kann. ■

Justus

Locomotion

Hier sind die Levelcodes für den Amiga, der Anfangsbuchstabe des Wortes bezeichnet auch das jeweilige Level:
BOOT, CHOR, DORF, ENTE, FUSS, GIFT, HAND, IGLU, JAHR, KUSS, LAND. ■

Michael Wolf

Prophecy of the Shadow

Mit einem Diskeditor kann man sich seinen Helden nach Lust und Laune zurechtpatchen. Man nehme eine gespeicherten Spielstand, betrachte ihn und meditiere ausgiebig über die Werte. Schon bald wird einem klar, daß die ersten maximal 16 Bytes für den Namen der Figur reserviert sind, es folgen deren Eigenschaften: Das erste Byte nach dem Namen steht für den maximalen Health-Wert, ihm folgt der aktuelle Stand der Gesundheit. Die nächsten beiden Bytes geben die maximale und derzeitige Magiefähigkeit an, gefolgt vom Agility-Wert. Jedes Byte auf 7Dh zu setzen ist ein recht sicherer Wert, es darf aber auch mit waghalsigen Kombinationen experimentiert werden. Etwas weiter hinten stehen dann noch die Werte für Silber und andere Ausrüstungsgegenstände, aber da experimentiert ruhig selbst noch etwas... ■

Sebastian Verstege

Special Forces

Mit einem Modul kann man seinen vier Mannen bei Bedarf immer wieder frische Energie zuführen, und zwar an den Adressen $7033D, $703C9, $70455 und $704E1. Allerdings sollte man das Byte nicht größer als $20 machen, da die Herren sonst an Herzversagen sterben. ■

Tim Siefermann

Ultima Underworld

Mit einem Disk-Editor kann man in den gespeicherten Spielständen *(PLAYER.DAT)* die Skills und sonstigen Eigenschaften ordentlich aufbessern. Das Format der entsprechenden Bytes ist etwas seltsam, denn für jeden Skill wird ein bestimmter Wert als 0 angenommen und die Differenz zwischen diesem Wert und dem aktuellen Wert ergibt die tatsächlichen Punkte - und damit die Sache nicht zu übersichtlich wird, wird dieser angenommene Nullwert noch von Skill zu Skill um 3 erhöht. Am einfachsten ist es, alle entsprechenden Bytes auf FFh zu erhöhen - die Effekte sind enorm, so lassen sich viele Türen mit der blanken Hand einfach aufschlagen, auch sind die einfacheren Gegner recht schnell platt. Am besten ist es, man setzt die Bytes 10h bis 3Fh auf jeweils FFh, die Bytes 40h bis 4Fh auf 64h. ■

Zaphod B. / E. Steffen

Civilisation

Mehr Überblick gefällig? Dann ist vielleicht folgender Tip ganz hilfreich: Vor dem Spiel entweder den

amerikanischen Tastaturtreiber laden oder den deutschen durch Drücken von CTRL-ALT-F1 ausschalten. Im Spiel in der Bewegungsphase dann bei gedrückter SHIFT-Taste die Zahlen "1" bis "9" (oberste Reihe der Tastatur) tippen, und bei der nächsten Bewegung des Siedlers wird die ganze Landkarte sichtbar. Auf ihr kann man nun die Bewegungen der feindlichen Truppen beobachten, kann sich ihre Stärke und ihr Angriffsziel anzeigen lassen und auch mal einen Blick in die feindlichen Städte riskieren. (Das klappt allerdings nur auf dem PC und nicht auf dem Amiga - und der wäre dann sowieso überlastet...) ■

The Freak

Scooby Doo & Scrappy Doo

So ähnlich funktioniert bei diesem Game der Cheat für unbegrenzte Continues auf dem Amiga, allerdings braucht man hier keine zusätzliche SHIFT-Taste. Also ganz einfach die Tasten "Q-P", "A-L" und "Y-M" abgeharkt, dabei aber beachten, daß statt des "Z" das "Y" zu drücken ist, und umgekehrt. ■

Klaus Vill

Deliverance

Akutem Lebensmangel kann man per Modul an Adresse $54B abhelfen. ■

Olaf Wilken

Harlequin

Ein Modul zur Hand, und schon kann man sich an Adresse $1CC09 mit Leben versorgen. ■

Olaf Wilken

Ork

Und noch eine Moduladresse für die Anzahl der Leben: $D513. ■

Olaf Wilken

Jim Power

Etwas mehr Modul-Mogelmöglichkeiten gibt es bei diesem Game: Die Anzahl der Leben steht bei $5AB, die Anzahl der Smartbombs kann bei $5AC eingestellt werde und bei Zeitknappheit hilft Adresse $5AD weiter. ■

Olaf Wilken

Project X

Der Weg zu drei Extraleben ist zwar etwas kniffelig, aber durchaus zu schaffen: Am Ende des ersten Levels versperrt ein niedliches Klauenmonster den Weg. Sobald das Tierchen seine Greifer geöffnet und gefeuert hat, ab durch die Mitte der beiden Ärmchen. Wie durch ein Wunder erscheint ein Bonusspiel im *Galaxian*-Look. Wer alle Aliens abschießt, erhält als Belohnung die Extraleben. ■

Klaus Vill

Für etwas mehr Leben kann man auch ein Modul bemühen, und zwar an der Adresse $C0B933. ■

Michael Behringer

Moon Base

Das Game ist zwar schon etwas älter, aber vielleicht interessiert es ja doch noch jemanden: Wenn man auf dem PC die linke ALT-Taste sowie "A" und "B" gleichzeitig gedrückt hält, steigt das Kapital stetig.

Für alle, die auf ehrlichere Weise Erfolg haben möchten, hier ein paar Tips: Wenn die Finanzen knapp werden, sollte man ein paar *Explorations* auf den Weg schicken, das bringt gegen Monatsende etwas mehr Kohle. Zu Beginn des Spieles sollte man einige *Laboratories* bauen, damit man später auch *Fusion Plants* herstellen kann. Als beste Einnahmequelle haben sich *Materials* und *Electronics* erwiesen, auch sollte man alle fünf Minuten abspeichern... ■

TNT

Super Off Road

Was man mit einem Modul doch nicht alles machen kann... Zum Beispiel die Credits verändern, und zwar für den blauen Wagen bei $1D05, für den roten bei $1C45 und für den gelben bei $1CA5. ■

Timo Stahl

Captain Planet

Der Recycling-Gedanke geht manchmal wundersame Wege: Nach dem Laden lege der umweltbewußte Spieler statt der Spieldiskette die Originaldisk von *Captive* (stammt vom selben Autor) ein. Jetzt wählt man wie üblich das Startlevel und wartet auf die Meldung eines Ladefehlers. Nun wieder das Original einlegen, und schon ist der Cheat für unendlich viele Leben aktiv. ■

Klaus Vill

WWF Wrestlemania

Keinen Bock mehr, andauernd Prügel einzustecken? Dann ganz einfach in den Pausenmodus gehen und *HULKHOGANWEARSYELLOWKNICKERS* eintippen. Wird dann weitergespielt, endet der Kampf mit dem Gewinn des Spielers. ■

Klaus Vill

Cover Girl Poker

Kleiner Striptease gefällig? Dann ganz einfach in der Poker-Partie *DANCEOFTHESEVENVEILS* eintippen. ■

Klaus Vill

Stellar 7

In der Special 16 wußten wir von einem blauen *Laplink* zu berichten, mit dem einige Level übersprungen werden konnten. In Level 4 gibt es auch so ein praktisches Ding, das direkt ins letzte Level führt. Man findet es, wenn man gleich zu Beginn von Level 4 mit der Superwumme die Hindernisse in der näheren Umgebung pulverisiert. ■

Mario Skala

Defender of the Crown

Mal wieder etwas für einen C-64-Klassiker: Mit dem Action-Replay-Modul kann man gehörig Geld spa-

ren: Ganz einfach an die Adressen $7189, $7190 und $7191 eine 0 hinpoken, und schon gibt es Soldaten, Ritter und Katapulte zum Nulltarif.
Wer sich mal an 255 Goldstücken erfreuen will, der setze Adresse $7D auf $FF. ■

Carsten Jurenz

Parasol Stars

Der Cheat für den Amiga wird aktiviert, indem man während des Spiels *CZNIX* eingibt. Anschließend gilt folgende Tastenbelegung: "C" bringt zusätzliche Credits, "G" zusätzliche Smart Bombs, "T" beendet die momentane Teilwelt, "1" - "7" wählt die Teilwelten, "F1" - "F10" erlauben die Wahl der Welten. Mit "D" begeht man Selbstmord, "X" führt in die Extrawelt und "B" in den Bonusscreen. ■

Christian Kirchesch

Der offizielle Weg in die Extrawelt beginnt in dem Level mit den vielen Seepferdchen, zwei Stages vor dem Endgegner des dritten Levels. Das Level muß komplett geschafft und das rosa Herz eingesammelt sein. Dann springt man mit seinem Partner, der unbedingt dabei sein muß, in die Box und sammelt mit ihm alle dort erscheinenden Paprikas ein. Einige bleiben noch am oberen Rand der Box zurück, da man nicht so hoch hüpfen kann. Also den Partner auf den Schirm genommen, hochgesprungen und den Kollegen in die übriggebliebene Reihe geschossen. Sind alle Paprikas eingesammelt, beginnt das Extralevel. Hier sollte man sich sehr beeilen, denn sonst wird man wieder in den nächsten Level gebeamt. ■

Mario Oberhollenzer

Larry III

Sollen die Freunde mal so richtig darüber staunen, daß Ihr Larry mit 5000 von 4000 offiziell möglichen Punkten gelöst habt? No Problemo, immer wenn sich Patti am Fluß mit dem Steinbogen von ihrer Strumpfhose befreit und diese wieder anzieht, gibt es 15 Punkte. Nicht unbedingt kreativ, die ganze Sache, aber was soll's. ■

Johannes Bickle

Death Trap

Die Anzahl der Leben kann der geneigte Freezer-Anwender bei $2E3 einstellen. ■

Michael Behringer

Blood Money

Spieler 1 kann die Anzahl seiner Leben per Amiga-Freezer bei Adresse $8C29 einstellen, Spieler 2 muß dazu Adresse $8C4F bemühen. ■

Michael Behringer

Another World

Noch ein kleiner Update zu unserer Komplettlösung in der 3/92, denn ganz offensichtlich muß man bei der PC-Version noch etwas mehr machen, bis man endlich am Ziel ist. Auf dem Amiga ist man gleich im Panzer, sobald einem der Freund den rettenden Arm reicht, auf dem PC geht jetzt aber der Spaß erst richtig los.
Also, als erstes freuen wir uns, daß daß sich unsere Verfolger, die sich noch unten im Loch befinden, selbst ausschalten. Als nächstes rennt unser Freund direkt nach rechts, was man ihm allerdings nicht nachmachen sollte. Wir gehen die Treppe im Hintergrund hoch und laufen dort im Hintergrund nach rechts. Im nächsten Bild sehen wir, wie unser Freund von zwei Wachen bedroht wird. Wir befreien ihn, indem wir das Bild von rechts betreten und die erste Wache abschießen.
Weiter geht es nach rechts, bis zu einem Abgrund. Für uns stellt dieser kein Problem dar, da uns unser Begleiter hinüberwirft, er selbst schafft es aber nicht. Wir lassen ihn kurz im Stich, machen einen Sprung nach links, schießen die beiden Wächter ab (Vorsicht!) und laufen ganz nach links. Dort dürfen wir nicht auf die Wachen schießen, sondern die zurückgebliebene mit unserer Waffe bedrohen, damit sie beide Türen schließt. Jetzt nach rechts, die Treppe links hoch und mit dem Super-Mega-Schuß die Türe wegzaubern.
Den folgenden Wächter sollte man nicht sofort abschießen sondern erst warten, bis er vier Sprengkörper auf die Reise geschickt hat. Weiter geht es links und runter, dann wird sofort der Power-Schuß geladen und der Wache der Schutzschirm und anschließend der Rest weggepustet. Als nächstes geht es nach unten, wo wir einmal schießen und dann die ganze Strecke wieder zurücklaufen. Am Fuße der Treppe erblicken wir einen Detonationskrater, in den wir springen. Unten angekommen, geht es weiter nach rechts. Am Ende des zweiten Bildes müssen wir springen, damit wir nicht ins Loch am Anfang des dritten Bildes fallen.
Jetzt schnell am Hebel ziehen, ins Loch laufen und und nach rechts bis zum Energieaufzug rennen. Oben angekommen laufen wir nach links, um unseren Freund abzuholen, und dann wieder nach rechts. Nun folgen wir unserem Kollegen, und schon sind wir beim Panzer. Sofort drücken wir wild auf den Knöpfen herum, bis ein weißer blinkender Knopf erscheint. Er wird gedrückt, und wir landen im nächsten Level. Von da an geht es wie bereits beschrieben weiter.
Und hier noch die Levelcodes für den PC:
HTDC, CLLD, LBKG, XDDJ, FXLC, KRFK, KLFB, BFLX, BRTD, TFBB, TXHF, CKJL, LFCK.: ■

Adrian Teutul

G-Loc

Einen ganz besonders dicken Bonus kann man sich auf dem Game Gear ergattern, wenn man in der ersten Mission die ersten neun Flugzeuge über Land abschießt und die Nummer 10 erst auf See erlegt. Der zehnfache Bonus reicht für einen *Special Fuel Tank* und noch einige zusätzliche Ausrüstungsgegenstände. ■

Roman Budniewski

Streets of Rage

Zuwenig Continues? Auf dem Mega Drive könnte folgende Tastenkombination bei der Meldung *Game Over* Abhilfe schaffen: *Links, links, B, B, B, C, C, C, Start.* ■

Nico Urmetzer

Wonderboy V

Hier ein praktischer Code für die Verbindung von Mega Drive und Action Replay Professional: FFDA0 0000B. ■

Gabriele Diekert

Joe Montana Football II

Hier drei praktische Paßwörter fürs Mega Drive:
Runde 1: OEKR505BIY
Runde 2: OEKS505CIY
Sega Bowl: OEKT505GIY ■

Nico Urmetzer

Krusty's Super Fun House

Das Paßwort für das letzte Level lautet *SIDESHOW*. (Zumindest auf dem Mega Drive, könnte aber auch bei den anderen Versionen funktionieren.) ■

Marc Weisener

Battletoads

Fünf Extraleben winken auf dem NES demjenigen, der beim Drücken der Start-Taste auch gleich noch die beiden Feuerknöpfe und das Joypad nach unten drückt. ■

Stefan Hartmann

Low G Man

Durch das Paßwort *SHOT* sollte man auf dem NES mit einer soliden Ausrüstung an Extras an den Start gehen. ■

Stefan Hartmann

Kid Icarus

Sechzehnmal das "L" als Paßwort und das NES-Spiel beginnt in Level 2-4 mit über 5 Millonen Punkten und einer kompletten Ausstattung - und zusätzlich ist unser Held auch noch unbesiegbar. ■

Stefan Hartmann

Toki

Die Belegung der Knöpfe A und B des Lynx läßt sich vertauschen, wenn man im Bild, in dem die Programmierer angezeigt werden, Option 1 und 2 gleichzeitig drückt.
Im ersten Level kann man sich das Leben etwas erleichtern, indem man nach dem Mittelgegner die Feuerstrahler, die zwei Krebse und den Vogel abserviert. Jetzt die Pflanze hinuntergeklettert, dort den hüpfenden Affen ausgeschaltet und wieder hinaufgeklettert und möglichst weit gesprungen. Auf diesem Weg umgeht man alle Probleme mit dem "rasenden Kopf". ■

Daniel Cassirer

Pacland

Und noch ein kleiner Tip für das Lynx: Ganz einfach so lange spielen, bis man sich in die Highscore-Liste eintragen kann und sich dort dann als *"330NE"* verewigen. So heißt zwar kein vernünftiger Mensch, aber solange dieser Name in der Liste steht, startet man jedes Spiel mit 10 Leben. ■

Kai Volpp

Alien Syndrome

Für alle Alien-Hetzer einige Tips für die friedliche Koexistenz mit Aliens und Endgegnern:
Level 1 sollte eigentlich kein Problem sein, den Aliens rückt man am besten mit Zielsuch-Feuerbällen (zweimal "FB" aufsammeln) oder dem Flammenwerfer ("F") zu Leibe. Beim Endgegner sollte man vorerst jede Feindberührung meiden und ihn mit dem Flammenwerfer bearbeiten. Dazu stellt man sich genau vor ihn, wartet, bis er seine Schale öffnet, und macht ihm dann die Hölle heiß. Sobald er zu explodieren beginnt, sollte man auf Distanz gehen, da die Anhängsel des Obermotzes durch die Gegend fliegen. Am Schluß bleibt nur noch der Kopf übrig, der weiter kein Problem sein sollte, sofern man ihm rechtzeitig ausweicht.
In Level 2 kann man seinen Flammenwerfer gehörig aufpeppen, im Eifer des Gefechts sollte man allerdings auf die Abgründe achten. Das Alien-Raumschiff am Levelende ist kein Problem, da es seine feste Bahn nicht verläßt. Vom linken Bildrand im oberen Drittel des Bildschirms aus kann man das Ding gemütlich unter Beschuß nehmen, sollte aber auf den Laser und die Bomben achten.
Der Endgegner des dritten Levels ist in Teilstücken zu besiegen: Zuerst gibt es was auf die Augen, dann werden ihm alle (!) Beine abgeschossen und zum Schluß der Rest des Körpers geröstet. Vorsicht übrigens vor den Würmern, die auf dem Boden angekrochen kommen.
Im vierten Level gibt es einige fiese Abgründe sowie Schlangen und Würmer, die aus den Wänden kommen. Der Endgegner scheint recht zutraulich zu sein, jedenfalls springt er sofort auf den Spieler zu. Zunächst sollte das kleine Anhängsel, das sich auf denSpieler zubewegt, erledigt werden, anschließend bekommt der Kopf des Monsters mit dem Flammenwerfer eins übergebraten. Ist das Biest dann endlich erledigt, folgt zur Belohnung eine nette Endsequenz. ■

Bazooka Joe

Batman - Return of the Joker

Hier sind die Levelcodes für das NES:
Level 1-2: MDRR
Level 2-1: NMLL
Level 2-2: NWKL
Level 3-1: LGZQ
Level 3-2: GPTW
Level 4-1: GNXF
Level 4-2: KHCN
Level 5-1: QGVN
Level 5-2: WBZT
Level 6-1: FFHG
Level 6-2: CKQG
Level 7-1: GPZT ■

Reinhard Schmidt

Toobin

Eine praktische Warpzone auf dem NES gefällig? Dann ganz einfach auf dem ersten Fluß beim Strudel vor dem großen Wasserfall die Barriere abschießen und in den Strudel steuern. ■

Reinhard Schmidt

James Pond II

Die folgenden Tips wurden auf einem Atari ST erspielt, könnten aber auch für andere Computer oder Konsolen gelten.

Die Reihenfolge, in der man die diversen Bonus-Gegenstände einsammelt, die da an einigen Stellen rumliegen, kann wertvolle Hilfestellungen bewirken. Zum Beispiel ganz zu Anfang die Gegenstände auf dem Fabrikdach (Bild 1): In der Reihenfolge Kuchen, Hammer, Globus, Apfel und Wasserhahn aufgesammelt, wird unser Fischkopp für zehn Minuten unverwundbar. Wem das nicht reicht, der begebe sich in Level 1 (Sportwelt) an die in Bild 2 gezeigte Stelle. Dort werden die Gegenstände in der Reihenfolge Lippen, Eis, Geige, Globus, Schneemann eingesammelt, und von nun an sind die Türen zu allen Missionen offen und unser Held hat unendlich viele Leben.

Wer keine Lust mehr hat, das Level ganz zu durchlaufen, der begebe sich ganz links durch den Exit (obwohl er nicht blinkt) - das spart Zeit, wenn der Schutzschild aktiviert wurde. Nach dem letzten Level (Zirkuswelt) läuft man ganz nach rechts und springt auf die goldenen Statuen. Die Bonusblöcke fahren nach oben und geben eine Bonushöhle mit massig Extraleben und Bonuskronen frei (Bild 3).

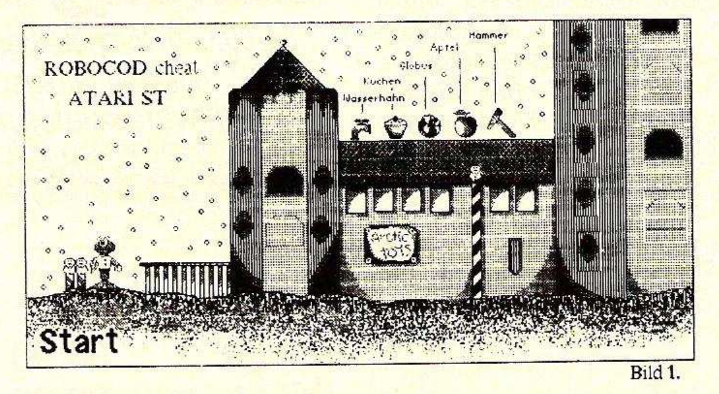
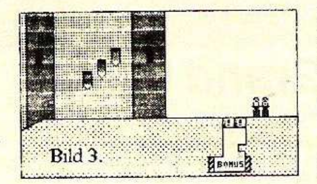
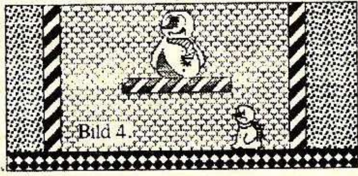


Bild 1.

=Lippen
=Geige
=Globus
=Eis
=Schneemann

Level 1.1 Bild 2.


Bild 3.


Bild 4.

Und noch ein kleiner Tip zum letzten Endgegner (Bild 4): Der überdimensionierte Schneemann rutscht immer auf der Plattform hin und her. Direkt auf die Plattform hüpfen ist nicht, dazu ist sie zu hoch, den kleinen Schneemann, der auf dem Boden rumhüpft, kann man jedoch als Sprungschanze verwenden. Jetzt heißt es, den Riesen genau zu beobachten: Solange er den Kopf auf den Schultern hat, läuft er hinter einem her. Also springt Pond auf den Kopf und federt soweit hoch, daß der Schneemann nicht mehr zu sehen ist. Das macht man so lange, bis der Kopf zu blinken anfängt und abfliegt. Jetzt erst ist er verwundbar, man springt nun solange auf ihm herum, bis der Kopf wieder auf dem Hals sitzt. Das Spielchen wiederholt man, bis der ganze Kerl explodiert - was recht lange dauert... ■

Lars Keller

Armour Geddon

Zu diesem Cheat noch eine Anmerkung: Zerstört man die Laseranlage mit einer Neutronenbombe, darf man sich hinterher doch mit seinem richtigen Namen im Highscore verewigen. ■

Norbi

CONQUESTADOR



ERHÄLTLICH FÜR: Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)
Commodore 64/128

★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version).

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany

G·D·G

BOMICO

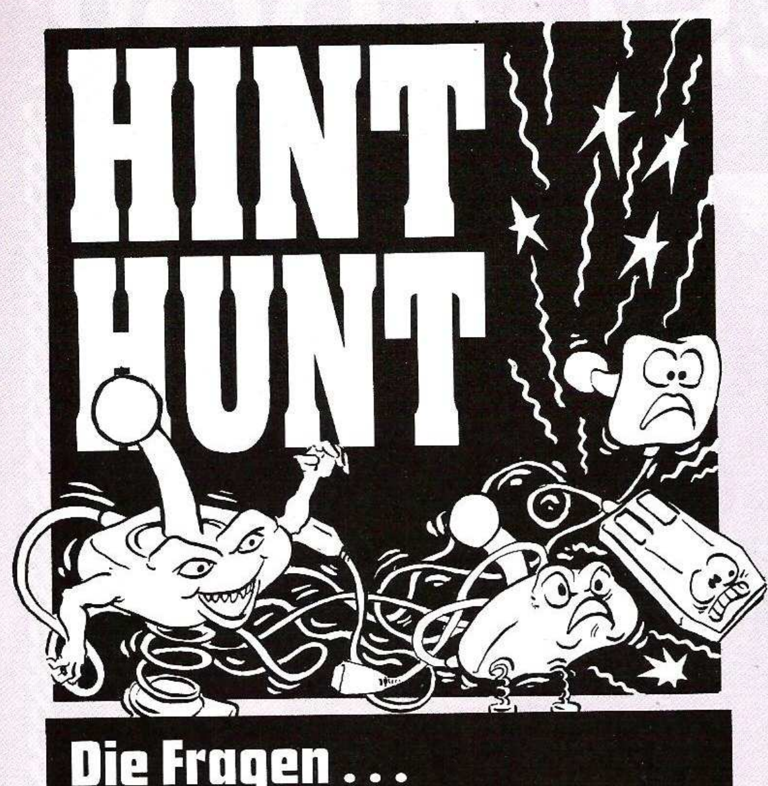
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



Die Fragen ...

Indy 4

Kaum ist das Game auf dem Markt, gibt es auch schon eine Menge Fragen. Florian weiß keine Antwort auf die Fragen von Dr. Sternhart. Und mit Platos verlorenem Dialog kommt er auch nicht weiter. Costa auf den Azoren will nur mit der Antwort dazu herausrücken, wenn er einen Gegenstand bekommt. ■

(Wenn Du nach dem ersten Gespräch mit Steinhart den Papagei befragst, der da im Baum rumkrakelt, könntest Du die Antwort auf Steinharts Frage erhalten. Im Tempel findest Du einen Gegenstand, mit dem Du Aale auftauen kannst, die in Island vor sich hinfrösteln. Und - Glück ist Geschick - genau diesen Aal will der alte Costa haben. Alle weiteren Fragen werden sich erübrigen, denn ab Anfang September gibt es in der ASM-Special Nr. 17 die definitive Lösung aller drei Wege - komplett und in Farbe.)

King`s Quest V

Für Miene ist die Story beim Zuckerbäcker zu Ende. Statt einer Katze, die eine Ratte belauert und eigentlich mit einem gezielten Stiefelwurf verscheucht werden kann, liegt da nur ein äußerst träges Exemplar dieser Gattung. Wie geht es weiter? ■

(Da war unsere Lösung wohl doch etwas mißverständlich: Gemeint ist nicht die Katze im Haus des Zuckerbäckers, sondern die, die von Zeit zu Zeit vor dem Haus rumläuft. Taucht sie nicht auf, einfach mehrmals das Bild verlassen und wieder zurück gehen.)

Soul Crystal

Vielleicht hat ja einer zwei kleine Tips für Ulf übrig. Der weiß nämlich nicht, wie er die kleine Truhe bei den Stallungen in Zargons Schloß aufkriegt. Außerdem hört er im Höhlensystem schlurfende Geräusche hinter der Nordwand, kann sich aber keinen Reim draufmachen. ■

Death Knights of Krynn

In der Gnomenstadt Quazle steht Markus vor einer verschlossenen Tür, die sich am Ende einer mit Giftgas geschützten Gasse befindet. Diverse Versuche, das Ding mit Sprüchen und Handgreiflichkeiten zu öffnen, endeten erfolglos. Wer weiß einen Weg? ■

Lord of the Rings I

Torsten kommt nicht über den Rothornpaß. Eigentlich müßten Gimli und Legolas mit ihm mitgehen, aber von beiden ist nichtmal ein abgeschnittener Zehennagel zu sehen. Und wie kommt er in den *Barrow Downs* in die Hügelgräber? Außerdem sucht er den Quellstein und die Wetterspitze. ■

Elvira

Mauro sucht einen Weg, um den Falken um die Ecke zu bringen. Zudem weiß er nicht, wie die alte Köchin verschwindet. ■

Fire and Ice

Alles an Cheats zu diesem Game sucht Björn. ■

Down at the Trolls

"Vielen Dank" sucht für seinen 64er einen Cheat und einen Weg, in der kurzen Zeit Hall 1 zu schaffen. ■

Abandoned Places

Stephan hat so seine Problemchen mit den Dungeons. Wie kommt man durch das Teleporter-Labyrinth nördlich des *Lake of Dreams*? Wo ist das Dungeon im *Sands of Fire*? Wie kommt man in das Dungeon unter der Ruine von De Maria? Und wo ist das Dungeon in *The Steps*?
Hesekiel der Weise fragt sich, wie man das Ding beseitigen kann, das den Ausgang vom *Temple of Light* versperrt. ■

Gateway to the Savage Frontier

Beim Endkampf versagen *Hesekiels* Künste, obwohl er in der Schwierigkeitsstufe *Novice* spielt. ■

Ultima V

Wer hat eine Karte der Unterwelt, auf der der Standort von Lord British eingezeichnet ist? *Hesekiel* dankt im voraus. ■

Last Ninja III

Andreas hängt im dritten Level fest. Mit Stock, Schriftrolle und Stöpsel ausgerüstet, weiß er nicht, wie er ins nächste Level kommt. Holger und Alexander stecken gar im zweiten Level fest. Sie wollen wissen, wie man über den Fluß kommt, wenn man da überhaupt rüber muß, und was man mit dem Holzbrett aus Level 1 macht. ■

Die Jetsons

Benjamin sucht für seinen 64er einen Weg, wie man die Falltüren überwindet. Außerdem sucht er einen Weg, die Modulpokes von der Final Cartridge einzugeben. ■

Bubble Bobble

Noch'n Benjamin sucht einen Cheat für die Amiga-Version. Stichwort: Unendliche Leben. ■

Z-Out

Dan und Chris suchen Cheats und Pokes. ■

Rings of Power

Wie und wo kann Martin in den Besitz des *Ring of Mutation* auf dem Mega Drive kommen. ■

Project X

Feeble sucht einen Cheat. ■

Metal Mutant

Alexander will einen Cheat haben. Wer hat hat ihn? ■

Might and Magic III

Markus braucht die Zahl für Lord Macht in der Spinnenhöhle. ■

Eye of the Beholder II

Nach dem Level mit den Frostgiganten steckt Paul fest, der keinen pas-

senden roten Schlüssel für das dazugehörige Loch am Punkt 6 in Level 1 hat. ■

Dungeon Master

Im letzten Level wird Stefan immer eingemauert. Seine zahlreichen Versuche, aus dem letzten Level zu entkommen, schlugen fehl. ■

Keef the Thief

Zwei Fragen von Matthias für seine Amiga-Version zum Schluß: Kann man irgendwie unverwundbar werden? Wo ist der magische Kreis und wie benutzt man ihn? ■



... und ein paar Antworten

First Samurai

Zunächst noch etwas Vergangenheitsbewältigung aus der 6/92: Zum Ausgang des letzten Levels gelangt man, wenn man nach dem Sieg über den Endgegner nicht links die Leiter zur Plattform hochsteigt, sondern rechts. ■

Werner Kolb

Cadaver

Das Problem mit der Königskrone aus der 7/92 läßt sich ganz einfach erklären, es gibt insgesamt zwei von den Dingern, nämlich eine echte und eine gefälschte. Um die echte zu bekommen, muß man in der Waffenkammer des Königs die königlichen Ausrüstungsgegenstände nehmen, nämlich die rotbraune Rüstung, den gleichfarbigen Schild und das Schwert. Im Teleporterraum westlich der Kammer wird der Knopf gedrückt und man landet in der königlichen Schatzkammer, wo sich die echte Krone befindet. Allerdings sollte man sich anschließend nochmals ohne die königliche Ausrüstung in die falsche Schatzkammer teleportieren lassen, da auch dort wichtige Gegenstände zu finden sind. ■

Frank Noe

Mega Man

Hier ist die Reihenfolge für die einzelnen Hauptgegner auf dem Game Boy, nach der Marco gefragt hatte: Als erstes erledigt man *Flash Man*, bevorzugt mit den Waffen "IC" und "FI". Als nächstes rückt man *Head Man* mit "BU" zu Leibe, nach ihm kommt *Quik Man* mit "FL" oder "FI" an die Reihe. Nun noch schnell *Bubble Man* mit "QU" und "P" überwunden, und schon kann man dem absoluten Endgegner mit "P" ein Ende bereiten. ■

Klaus Schwarzkopf

Gods

Spikey kann den Endgegnern wie folgt beikommen: Beim Ritter am Ende von Level 1 braucht man ein gutes Augenmaß und noch bessere Laufkondition. Wenn der Ritter Feuerbälle spuckt muß man darauf achten, daß man genau dort stehenbleibt, wo die hüpfenden Bälle ihren höchsten Punkt erreichen. Beim Drachen in Level 2 sollte man zuerst dessen Schwanz abschießen, denn auch von dort kommen Feuerbälle, die man nur allzuleicht im Eifer des Gefechts übersieht. Wenn diese kommen, ganz einfach ducken und warten, dann dem Schwanz den Rest geben. Den Feuerbällen aus dem Rachen des Drachen weicht man dadurch aus, daß man, wenn der Drache hochspringt, näher an ihn herangeht, und entsprechend andersrum. (Logisch!) Der nächste Obermotz ist recht kernig. Wenn der Kerl nur marschiert, weicht man seinen Feuerbällen durch einen strategischen Rückzug aus. Springt er jedoch, rennt man unter ihm durch und feuert von

hinten auf ihn. Man sollte stets auf genügend Sicherheitsabstand achten, denn bei der Landung des Fieslings wackelt der Boden gehörig, und unser Held kann für kurze Zeit nicht laufen.
Genauere Informationen über den Herrn aus Level 4 liegen bislang nicht vor, da der Schlüssel im ersten Raum bislang unerreichbar blieb. Kann vielleicht hier jemand helfen? ■

Axel Schuppan

Black Crypt

Für Georg hier die Wege nach Level 5, zunächst von Level 3 aus: Nachdem man mit den *Eyes of True Sight* die Tür bei 27/12/3 geöffnet hat, kann man die unsichtbare Druckplatte bei 27/3/3 betreten, wodurch sich die Wand bei 12/12/3 öffnet. Die nun erreichbaren Magiefelder zaubert man mittels der Schriftrolle von Feld 17/18/3 weg und kommt dadurch an den *Red Key*. Dieser öffnet die Türe bei 27/21/3 und der Weg nach Level 5 ist frei. ■

Frank Noe

Und wie schaut's aus Level 4 aus? Zuerst müssen alle vier Wassersäcke an den vier Wasserstellen gefüllt und in die Nischen im Raum links unten gestellt werden. Um die Totenkopf-Falle zu überwinden gibt man dem Fighter der Parrty einen *Scroll of Life* mit mindestens drei Sprüchen *Raise Dead* und einen Unsichtbarkeits-Trank. Den restlichen Partymitgliedern gibt man jeweils ein *Death Gem* in die rechte Hand, während sich der Fighter den Trank reinzieht. Nun kann der Fighter gemütlich durch die Falle laufen und dahinter alles erledigen, was notwendig ist. Hat er dies getan, begibt er sich zum längst toten Rest der Party zurück, hebt die *Death Gems* auf und spricht die *Raise Dead*-Sprüche. Die späteren Totenkopf-Fallen lassen sich dann mit dem Spruch *Remove Glyph* ausschalten. ■

Jörg Wissing

Dungeon Master

Am Grab des schatzlüsternen Königs stecke man ganz einfach eine Münze in den geheimen Schacht an der östlichen Wand. Daraufhin öffnet sich eine Geheimwand und gibt einige Gegenstände frei. ■

Frank Noe

Midnight Resistance

Je nach System kann man sich entweder durch Eingabe von *ITSEASZWHENZOUKNOWHOW* während der Anzeige von Highscores oder Credits, oder durch die Eintragung als *SIAMESE* in der Highscoreliste das Leben einfacher machen. ■

J. Wissing/A. Török

Das Stundenglas

Auf folgende Weise kann Corvin die Münze der Hexe ergattern: Beim ersten Versuch, sich den Zauberstab bei der Hexe zu greifen, erscheint diese und stellt einige Fragen, die man wahrheitsgemäß beantwortet. Sie erteilt daraufhin den Auftrag, dem Troll im Steinbruch eine Medizin zu verabreichen. (Bei Verlassen des Hauses kann man den Zauberstab übrigens gleich mitnehmen.)
Da die Medizin dem Troll noch nicht so schmeckt, wird sie mit dem Wein aus dem Wirtshaus etwas gestreckt. Anschließend schluckt er sie anstandslos, und nach kurzer Wartezeit erhält man am Hexenhaus seine Belohnung. ■

Jörg Wissing

Bard's Tale III

Wolf-Martin kann sich die Kombination für den *Kinesta Workshop* aus dem kurz zuvor gehörten Gedicht ausrechnen und sollte dabei im Prinzip auf 15 Mal links und 18 Mal rechts kommen. ■

Peter Mailand

Final Fantasy Legend I

Christoph braucht gegen Ende einfach nur noch einmal den Dungeon betreten, nochmals die vier Endgegner besiegen, und schon hat er nur noch den *Creator* vor sich. ■

Andrea Adam

Future Wars

In der 7/92 gab es jede Menge Fragen, hier sind die Antworten:
Zunächst zu Heiko, der Probleme mit dem Alien in der Kanalisation hat. Die lassen sich recht einfach lösen, denn im ersten Bild dieser Epoche findet man in einem Schutthaufen am rechten unteren Bildrand eine Gebläselampe. Ein Bild weiter findet man links oben noch einen Metallkasten, der für spätere Verwendung ebenfalls eingesteckt wird. In der Kanalisation findet sich dann ein Gasventil, an dem die Gebläselampe gefüllt werden kann - und mit diesem Flammenwerfer ist der Alien schnell schön knusprig.
Uwe findet die Gaskapsel im düsteren Jahre 1304 in dem Geheimraum des Klosters, wo Lo'Ann gefangengehalten wird. Untersucht man ihr Gefängnis bevor man es mit der Magnetkarte öffnet, findet man am Boden besagte Gaskapsel.
Und noch ein Wort zu Bastians Problemen mit der modernen Kopierertechnologie: Geschwindigkeit rettet Leben! Also: Grünen Knopf drücken, Papier in die Öffnung einlegen, roten Knopf drücken und durch den dadurch ausgelösten Alarm nicht nervös machen lassen. Cool bleiben, die Dokumente schnappen und ab in den Transporterstrahl, der sich als Lichtfleck auf dem Boden abzeichnet. Ist man schnell genug, kann einem der Wächter nichts anhaben. ■

Markus Klug

Iron Lord

Enrico hatte zwei Fragen, die hier beantwortet werden sollen:
Der Kräuterhändler ist ein begeisterter Sammler von Pokalen, er tauscht den Pokal, den man beim Bogenschießen gewinnt, gerne gegen die Medizin ein. Diese bringt man dann den Tempelrittern und erzählt ihrem Anführer von dem Sieg im Armdrücken.
Weiterhin war noch unklar, wie man den Wirt von der eigenen Stärke überzeugt, damit er die Schulden beim Müller bezahlt. Wenn man Bogenschießen und Armdrücken gewonnen hat, die Tempelritter und alle anderen Personen auf seiner Seite hat (wobei das Metzeln einiger Meuchelmörder recht hilfreich sein kann), hat man den Ruf eines starken und gefährlichen Kämpfers und kann auch den Wirt überzeugen. Der Schlußkampf gegen den bösen Onkel sollte nun kein Problem mehr sein. ■

Markus Klug

Questron 2

Statt jeder Menge Tips bekommt *Lord Soth* gleich eine Komplettlösung - das ist doch auch was wert, oder?
Zuerst sollte der geneigte Abenteurer das Redstone Castle südwestlich von Landor betreten und mit dem *Gold Key* die *Hall of Visions* öffnen. Dort trifft man seinen alten Lehrer Mesron, von dem man gleich eine Stufe erhöht wird und der den Auftrag erteilt, den *Wand of Power* zu suchen. Bevor man sich auf die Suche macht, sollte man noch eine Reise durch die Städte machen. Dort sollte man sich mit Essen und besseren Waffen und Rüstungen eindecken und etwas Geld bei der Bank hinterlegen. Auch sollte man mindestens 40 *Fireballs* und genügend Hit-Points (die gibt es nur in Lyton, Seacrest und Santor) im Inventar haben.
Jetzt besucht man die Kathedrale von Rivercrest, in der sich der Eingang zum *Rivercrest Tomb* befindet. Dort findet man unter anderem das *Moonstone Amulet*, auch wartet der *Wand of Power* auf Entdeckung. Um an ihn ranzukommen muß man dem Priester, der den Weg versperrt, allerdings 200 Goldstücke löhnen. Weiterhin trifft man den Zauberer Morle, der den Auftrag erteilt, das *Orb of Enchantment* zu suchen, wozu er auch seinen *Brass Key* überläßt.
Zurück zu Mesron und den *Wand of Power* abgeliefert, die Beförderung entgegengenommen und wieder eine Einkaufstour durch die Städte absolviert. Im Redstone Castle öffnet man mit dem *Brass Key* die *Hall of Maps* und darf dort nach entsprechender Bezahlung die drei Karten abzeichnen. Wer

Fortsetzung auf Seite 77

Fortsetzung von Seite 72

noch die vielen Kisten im Schloß plündern will, darf dies tun, muß sich dabei aber mit der ganzen Schloßwache rumschlagen. In den Kisten befinden sich auch einige Schlüssel, die man bei Mesron gegen den *Silver Key* eintauschen kann, der alle Türen im Schloß öffnet. (Den *Emerald Key* sollte man allerdings behalten.)

Jetzt ist es kein Problem mehr, das *Orb of Enchantment* zu finden, der Magier erhöht für 2000 Goldstücke das Charisma. Schnell noch die obligatorische Einkaufstour gemacht und dann das Orb im *Rivercrest Tomb* abgeliefert. Und wenn wir schon da sind: Mit dem *Emerald Key* kann man die Tür im Süden des *Tomb* aufschließen. Dahinter liegt das *Inner Sanctum*, in dem man einige Hit-Points einsacken kann. Morle bietet eine Teleportation in die *Realm of Sorcerors* an, die man allerdings vorerst ablehnen sollte. Stattdessen sollte man sich noch mit ein paar *Breads of Life* eindecken. (Von diesen kann man beliebig viele einsacken, wenn man dem Heiligen in der Kathedrale von Great Plains das *Unicorn Horn* aus dem Schloß überläßt.)

Nun gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder nimmt man das Angebot von Morle an, oder man kauft sich ein Schiff und schippert übers Meer, wobei allerdings die Seeschlangen recht lästig werden können. Drüben angekommen stellt man fest, daß die hiesigen Monster wesentlich kräftiger sind. In der Stadt Grissold sollte man sich neben der üblichen Ausrüstungsverbesserung auch noch einen trainierten Adler zulegen. Nun geht es ohne Umschweife zum Dungeon im Osten des Kontinents, in dem man einige praktische Gegenstände findet. Im dritten Level beispielsweise den *Scroll of Scalna*, mit dem man kartogarphieren kann, in Level 4 einen *Crystal Goblet* und in Level 6 einen *Agate Key*. In Level 8 schließlich gibt es einen *Onyx Key* und im Nordosten eine geheimen Aufstieg. Per Adler-Airways geht es wieder zurück zu Mesron, der einen sofort nach Cramford schickt. Dort kann man allerdings nicht mehr viel ausrichten, also macht man sich auf den Weg zu König Kelfars Festung, die im Westen der *Realms* liegt. Dort meuchelt man wieder die ganze Wache und sackt neben dem Gold auch einen *Saphire Key* und einen *Ruby Key* ein, mit dem man alle Türen des Schlosse öffnen kann. Weiterhin schnappt man sich die *Eternal Flame*, stattet dem König einen Höflichkeitsbesuch ab und begibt sich zum Magier im rechten Teil des Schlosses und läßt sich dort gegen Cash die Intelligenz aufbessern. Weiter geht es zum *Twilight Tomb*, wo man sich mit dem *Onyx Key* Einlaß verschafft und im Südostenen einen *Black Key* findet.

Mit dem Adler geht es wieder zu Mesron zurück, der die Schlüssel aus dem Schloß gegen einen *Opal Key* tauscht und die neuesten Nachrichten verkündet: Der Oberfiesling Mantor hat sich in Seacrest breitgemacht. Man eilt dorthin und muß sich mit der kompletten Stadtwache herumschlagen, die von Mantor verzaubert wurde. Ist diese erledigt, geht es wieder zurück zu Mesron, der den Helden zum *Knight of Landor* befördert.

Nach den üblichen Einkäufen begibt man sich zum *Despair Dungeon*, der in der Mitte des Kontinents liegt. Nachdem man ihn betreten hat, sollte man den *Scroll of Scalna* seines Amtes walten lassen. Auch sollte man darauf achten, daß die Hit-Points nicht unter 5000 sinken, sonst kann man sich gleich in einem sich hier unten befindlichen Sarg zur letzten Ruhe betten. Ganz unten müßte man irgendwo in ein Loch fallen und dadurch zu Mantor gelangen. Zuerst die ganzen Wachen gemeuchelt und dann den Weg nach oben genommen. Dabei kommt man an Morle vorbei der einem mitteilt, daß das *Book of Magic* jeden Moment entstehen könnte. Also mampft man schnell die restlichen *Breads of Life* und begibt sich den über den langen Gang in die Halle von Mantor. Dort erledigt man die sechs Magier und jagt dann den *Destruct*-Spruch aus dem Buch auf Mantor. Das war schon alles... ■

Dirk Schuman

Dune

Das sind ja gleich drei Dinge auf einmal: Unternehmer mit einem ungeduldigen Kunden, Feldherr gegen die gnadenlosen Harkonnen und dann auch noch Leiter eines Ökologieexperimentes. All das hat Paul Artreides auf seinem Lehen, dem Wüstenplaneten Arrakis, gleichzeitig und mit Erfolg zu bewältigen. Noch dazu mit Hilfe der eingeborenen Fremen, die durch ständige Kontaktaufnahme und Besuche motiviert werden wollen.

Streß? Allerdings, aber Paul stammte nicht aus dem glorreichen Geschlecht der Artreides, würde er diese Aufgabe nicht mit Gelassenheit und fester Hand erledigen. So findet sich Paul im Thronsaal des Palstes mit seinem Vater wieder. Wie beginnen? Ein Gespräch von Mann zu Mann wäre doch ein guter Anfang. Auch Leto ist nicht entgangen, daß sein Sohn erwachsen geworden ist und legt somit die Geschicke der Familie in seine Hände.

Spice - verzweifelt gesucht

Spice, diese besonders wertvolle und nur auf dem Wüstenplaneten zu findende Substanz, gilt es zu gewinnen. So bricht denn Paul zu seiner ersten Misssion auf, nicht ohne sich vorher bei Mutter Jessica über dieses seltsame Produkt zu informieren; man sollte schließlich wissen, was man abbaut.

Die drei bereits entdeckten Behausungen der Fremen, die Sietches, sind sein erstes Ziel. Durch Gurney Halleck, den mit schadhafter Haarpracht versehenen Diplomaten der Familie vorbereitet, erfährt Paul freundliches Entgegenkommen. Es gelingt ihm tatsächlich, zwei Frementrupps für den Spiceabbau zu gewinnen. Daß dies bei den von Natur mißtrauischen Fremen keine leichte Sache ist, muß er in Carthag Timin leidvoll erfahren. Sein Werben wird nicht erhört, und so muß er mit dem in Carthag Tuek aufgelesenen Gurney seinem Vater diese unerfreuliche Nachricht überbringen.

Auch das Gespräch mit dem ständig grießgrämig dreinblickenden Duncan Idaho, dessen Frisur seinen Wert in geschäftlichen Dingen und in der Verschiffung der Spiceladungen nicht im geringsten mindert, wirkt nicht besonders aufbauend. Aber jeder Anfang ist ja bekanntlich schwer.

Leto allerdings zeigt sich verständnisvoll, nachdem er die Informationen erhalten hat. Er erwähnt auch Destillieranzüge und Gurney weiß auf Nachfrage auch, wo man nach ihnen suchen kann. Also muß Paul mit ihm zurück nach Carthag Tuek. Dort erhält er einen wichtigen Hinweis. Östlich dieses Sietches liegt Tuono Tabr. Aber nicht nur die geforderten Destillieranzüge findet man dort, sondern erfährt auch die Lage zwei weiterer Sietches. Nachdem Paul in Tuono Tabr den Fremenführer für den Spiceabbau gewonnen und mit einem Sandkriecher ausgerüstet hat, macht er sich auf den Weg nach Norden und Westen.

In Carthag Tabr und Tuono Tuek hat er keine Schwierigkeiten, Spicetruppen anzuwerben. Da diese Gebiete erst nach Spice untersucht werden müssen, entscheidet Paul, noch einmal in Carthag Timin zwischenzulanden. Und siehe da, diesmal läßt sich der Fremen überzeugen, seinen Stamm als Spicesucher zur Verfügung zu stellen. Darüber hinaus erhält Paul eine Karte über die Spicedichte der verschiedenen Regionen und kann die Spicesucher auch sogleich nach Carthag Tabr und Tuono Tuek schicken. Mit diesen erfreulichen Nachrichten kehrt er zum Palast zurück.

Erkundungen

Leto ist über diese Entwicklung hocherfreut, mahnt aber zur Vorsicht. Der Palast, vor kurzem noch in der Hand ihrer Erzfeinde, der Harkonnen, könnte voller Überraschungen und Fallen stecken. Er schlägt vor, daß Paul mit Jessica zusammen den Palast erkundet. Einmal darum gebeten, begleitet Jessica ihren Sohn durch den Palast und findet Dank ihrer visionären Fähigkeiten im Raum, wo auch die Destillieranzüge aufbewahrt werden, eine Geheimtür. Diese führt in einen Vorraum, von dem aus man in den Kontrollraum gelangt. Nach einem kurzen Gespräch mit Jessica findet sie noch einen weiteren Zugang.

Nach dieser Entdeckung wäre es wohl an der Zeit, sich bei Duncan nach der Spiceproduktion zu erkundigen. Wie zu erwarten ist er nicht völlig zufrieden, und so muß sich Paul auf sein Anraten wieder mit Gurney auf den Weg nach Tuono Tabr machen.

Ja, Sandkriecher kann man in einem Sietch nordöstlich von Tuono Tabr finden, erfährt Paul dort von dem hilfsbereiten Fremen. Also Kurs Nord-Ost. Nach kurzer Flugzeit erreicht er so Tuono Harg, wo auch tatsächlich zwei Sandkriecher nutzlos herumstehen. Da das Sietch verlassen ist, fliegt Paul ohne Verzug nach Carthag Tabr und Tuono Tuek und läßt die Fremen dort die Sandkriecher suchen. Bei der Gelegenheit kann er auch gleich die Spicesucher in das neu entdeckte Gebiet schicken.

Mal sehen, ob Duncan nun zufrieden ist. Zuerst allerdings sollte Paul mit seinem Vater sprechen. Dieser kommt auf dem Balkon ins Schwärmen und erwähnt eine Nachricht im Kontrollraum. Die Nachricht dort stammt von Shaddam IV, dem Imperator und Lehnsherren der Artreides. Dieser erinnert Paul daran, daß er in naher Zukunft mit einer Ladung Spice rechnet.

Apropos Spice, das Date mit Duncan nicht vergessen. Tja, die Spiceproduktion muß erhöht werden. Informationen über weitere Sietches erhält man wieder einmal in Tuono Tabr. Also los, Paul.

Südöstlich von Tuono Tabr gibt es ein weiteres Sietch. Und wieder ist es Gurney, der es als erster entdeckt.

Neue Entdeckungen

Tuono Timin - und was für eine Entdeckung. Die schöne Witwe Harah kann Pauls Charme nicht widerstehen und begleitet ihn. Ein Blick auf die Karte verrät die Lage drei anderer Sietches.

In Habbanya Timin und Habbanya Tuek lassen sich die Fremen bereitwillig einspannen und machen sich auf Befehl auch auf die Suche nach Ausrüstung. Nur der Fremen in Habbanya Tabr erweist sich als harte Nuß und läßt sich nicht überzeugen. Vielleicht sollte Paul es später noch einmal versuchen, meint Harah lapidar dazu. Bevor Paul nun gen Heimat fliegt, sollte er allerdings noch seine treuen Spicesucher in die neuen Gebiete schicken.

Wieder zu Hause gilt sein erster Besuch seiner Mutter, um ihr die neue Freundin vorzustellen, wie es sich eben gehört. Jessica allerdings schickt ihn zunächst allein in die Wüste und da man auf Mütter hören sollte, läßt Paul Harah und Gurney zurück und begibt sich in die Wüste. In sicherer Entfernung zum Palast wartet er so auf den nächsten Morgen, aber was ist das?

Nein, kein Alptraum sondern eine Vision. Leto beordert ihn zurück in den Palast, um die neue Nachricht im Kontrollraum anzusehen. Folgsam und pflichttreu tut Paul dieses. Shaddam will die erste Lieferung. Geschäftliches dieser Art erledigt Duncan. Paul nimmt die Forderung des Imperators an und kehrt mit Duncan in den Kontrollraum zurück. Von dort geht die erste Lieferung fristgerecht ab. Nachdem er sich auch die Antwort Shaddams angehört hat, informiert er seinen Vater. Dieser ruft zur großen Versammlung auf dem Balkon zusammen, an dessen Ende das Verschwinden Gurneys steht.

Voll Sorge spricht Paul zunächst mit seiner Mutter, dann mit Leto. Auch ihm bereitet Gurneys Verschwinden Kopfzerbrechen. Seinem Vorschlag, Gurney mit Jessica zusammen zu suchen, kommt Paul dann auch nach. Und tatsächlich, im Flur findet Jessica eine Tür, die in einen Vorraum führt. Der halb bewußtlose Gurney kann Paul noch vor der mit Fallen bestückten Tür warnen, bevor Paul seine Mutter bei seinem Freund zurückläßt. Leto sollte nun von den Vorgängen erfahren. Dieser schickt Paul in den Kontrollraum, wo sich auch der zerbrechlich wirkende Stratege Thufir Hawat befindet. Nach einem kurzen Gespräch begleitet er Paul in den entdeckten Raum und untersucht die Tür.

Aufrüstung

In der Rüstkammer schlägt er vor, Fremen als Truppen anzuwerben.

Vorher aber muß Paul den Anführer der Fremen finden. Nachdem er den Waffenfreak Gurney in der Rüstkammer zurückgelassen hat, macht er sich mit Harah auf die Suche. Harah weiß zwar von einem Anführer, kann sich allerdings nicht an seinen Namen erinnern.
Pauls erste Station ist Carthag Tuek. Er erfährt dort zwar nicht den Namen des großen Mannes, erhält aber Informationen über ein Sietch im Südwesten. Folgt er dieser Fährte, entdeckt er Habbanya Clam, verlassen, aber mit Thoptern ausgerüstet. Mit seinen visionären Gaben ausgerüstet, schickt er sogleich Frementrupps, um diese Geräte abzuholen, denn Sandwürmer greifen mit Vorliebe Sandkriecher an. Mit einem Thopter allerdings kann der Trupp rechtzeitig gewarnt werden. Bei der Gelegenheit beordert Paul auch die Spicesucher in das neue Gebiet, rüstet diese mit einem Thopter aus und könnte ja auch mal Frementrupps aus spicearmen Gebieten in profitablere Gegenden schicken.
Nun aber auf nach Carthag Tabr. Der Fremen dort kennt diesen großen Anführer mit Namen Stilgar. Nun erinnert sich auch Harah, die aber vor dem Abflug mit dem Thopter noch einmal befragt werden möchte. Sie kennt ein Sietch westlich vom Palast, aber bevor Paul dorthin fliegt, wirbt er erst die zögerlichen Fremen in Habbanya Tabr an. Daraufhin nichts wie nach Sihaya Clam.
Das Sietch ist verlassen, aber Harah meint auf Nachfrage, daß im Nordwesten Stilgars Heimat zu finden sei. Da Paul Harah traut, findet er so Ergsum Timin. Stilgar ist bereit ihm zu folgen und gibt ihm den Fremennamen Muad'Dib. Nun gelingt es Paul auch, Fremen als Soldaten anzuwerben. Weitere Sietches, Ergsum Clam, Ergsum Tuek, Ergsum Tabr und Ergsum Tsymyn liegen in Reichweite. Hier kann Paul weitere Truppen überzeugen, für ihn eine Armee zu bilden. Er vergißt auch nicht, sie jeweils mit Waffen auszurüsten, bzw. nach Waffen suchen zu lassen.
Auf dem Flug von Ergsum Tuek nach Ergsum Clam läßt sich Paul Zeit und findet so Ergsum Harg. Auch dieser Fremen stellt sich als Armeespezialist zur Verfügung und besorgt sich Waffen. Nun sollte Paul vielleicht seine Truppen an einem Ort versammeln. Zusammen übt's sich leichter. Doch halt. Gab es in Habbanya Clam nicht Lasergewehre? Also sollte ein Trupp dorthin geschickt werden, um diese zu holen. Bei der Gelegenheit können auch die Spicesucher in den neuen Gebieten eingesetzt werden. Paul vergißt auch nicht, wie auch in Zukunft, ab und zu die Spicedichte zu kontrollieren und seine Spicetruppen gegebenenfalls zu bewegen, z.B. auch in das Gebiet um Ergsum.

Spionage

Lange nicht zu Hause gewesen, oder? Leto und Jessica sollten Stilgar kennenlernen. Kurz und gut, sie sind begeistert.
Was macht eigentlich Gurney. Er hat sich in der Rüstkammer genug umgesehen und sollte vielleicht nun mit zu den Armeen kommen, um diese auszubilden. Also Gurney geschnappt und bei den Truppen abgesetzt. Und dann war da diese Vision. Paul muß zurück zum Palast. Eine Nachricht von Baron Wladimir Harkonnen. Auch ihm ist das Treiben der Artreides nicht entgangen. Zur Abschreckung hat er ein Sietch verwüstet. Doch Paul ist Muad'Dib und läßt sich nicht beeindrucken. Ungefähr zur selben Zeit ist auch die nächste Ladung für den Imperator fällig. Prompt wird diese Forderung mit Duncan erfüllt, denn eine Nichtbeachtung der Forderung wäre tödlich. Das bedeutet, daß Paul die Spicegewinnung immer wieder kontrollieren und im Auge behalten sollte.
Nachdem er dort alles erledigt hat, sollte Paul nach seinen Armeen sehen. Dort angekommen, stellt er fest, daß sie dank Gurneys Hilfe große Fortschritte machen. Es wäre Zeit, einen Trupp zur Spionage abzustellen. Während dieser unterwegs ist, könnte er sich ja mal wieder um Spicedichte und Spicesucher kümmern.
Bledan Tuek wurde von den Spionen entdeckt. Paul ordert den Angriff an und tatsächlich gelingt es seinen Truppen, das Fort schnell einzunehmen. Gurney Halleck wird mitgenommen und das Fort besichtigt. In einem Seitenraum befindet sich ein Fremen, der sich anwerben läßt. Zurückgelassene Gegenstände können von den Truppen gut gebraucht werden. Paul ist sorgsam und holt deshalb immer Personen, die er aus platztechnischen Gründen in Sietches zurücklassen mußte, wieder ab. Inzwischen haben die Fremen das Fort in ein Sietch verwandelt und es kann wieder ein Trupp spionieren.

Attacke!

Nach dieser Aufregung ab nach Hause. Das Gespräch mit Leto ist kurz. Er ist aufgebracht. Jessica bittet Paul, ihn von einer Strafexpedition abzubringen, aber ohne Erfolg. Was meint Thufir?
Doch zunächst schaut sich Paul die Nachricht von Feyd-Rautha Harkonnen im Kontrollraum an, der ihn eunzuschüchtern versucht. Thufir sollte um Rat gefragt werden. Er warnt Paul vor Feyd und meint auch, daß Letos Plan zu voreilig sei. Daraufhin versucht Paul mit seinem Vater zu reden, doch dieser ist fest entschlossen. Da könnte nur noch der Rat von Duncan helfen. Dieser aber will nicht eingreifen. Stattdessen erzählt er von einem Dorf. Stilgar kennt Dörfer, weiß aber nicht, wo sie liegen. Harah hat von einer Geschichte mit einem Fischmaul gehört und nun erinnert sich Stilgar etwas derartiges auf der Karte gesehen zu haben.
In der Nähe des Palastes befindet sich ein Gebirgszug in Form eines Fisches. Fliegt Paul über die Gegend, die wie das Fischmaul aus-

sieht, entdeckt er auch das Dorf Oxtyn Pyons. Der Schmuggler dort bietet einige Gegenstände zum Verkauf an. Ist Paul interessiert, so sollte er verhandeln - der Schmuggler läßt mit sich feilschen. Rechnungen erledigt Duncan, wenn man mit ihm redet, doch bei geschickter Strategie ist Paul auf diese Schmuggler nicht unbedingt angewiesen.
Bei einem Gespräch gesteht Harah, daß sie vom Herumreisen müde sei und zurück nach Tuono Timin möchte. Paul erfüllt ihr diesen Wunsch. Und was macht der Spionagetrupp? Er hat inzwischen Bledan Harg ausfindig gemacht. Fliegt Paul vom Palast aus nach Bledan Tuek und springt nicht dorthin, entdeckt er auf dem Weg das Sietch Oxtyn Harg. Verlassen zwar, aber es gibt einen Thopter, den ein Spicetrupp sicherlich gebrauchen könnte.
Aber nun endlich zu den Truppen. Ein Angriff lohnt sich und es folgt die schnelle Einnahme von Bledan Harg. Zwischenzeitlich wird Paul immer wieder durch Visionen an Lieferungen an den Imperator erinnert. Diesen Forderungen sollte er umbedingt schnell nachkommen. Bei dieser Gelegenheit berichtet ihm Duncan von einem weiteren Dorf im Süden von Tuono Tuek.

Das Wasser des Lebens

Auf dem Weg macht Paul einen Stop in Tuono Tabr. Ganz hinten im Sietch ist ein Wasserbecken, über das ihn Stilgar gerne aufklärt, wenn dazu aufgefordert. Das Angebot, davon zu trinken, sollte Paul allerdings zunächst ablehnen.
Weiter nach Tuono Tuek. Das im Süden liegende Dorf Tuono Pyons ist nicht leicht zu finden. Paul muß einige Male hin und her fliegen und seine Route dabei leicht variieren. Dafür wird er auf dem Weg zwischen Tuono Tuek und Tuono Timin mit der Entdeckung Tuono Clams belohnt.
Paul weiß um den Wert der Thopter dort und schickt Spicetrupps, sie zu holen. Auch sonst vergleicht er immer wieder Spiceprduktion und Dichte. Mittlerweile sind auch die Fremen in Bledan Harg mit der Umwandlung des Forts in ein Sietch fertig. Während der Umwandlung ruhen sie sich aus und können nicht eingesetzt werden.
Nun aber kann man auch Gurney wieder zu ihnen bringen und einen Spionagetrupp abordnen. Befreite Frementrupps werden als Soldaten angeheuert und ausgerüstet. Paul weiß, daß es sich lohnt, in eroberten Forts nach zurückgelassenen Gegenständen zu schauen.
Die Zeit nutzt Paul zu einem Gespräch mit Stilgar. Er erzählt von dem Sietch Oxtyn Tabr, westlich von Oxtyn Pyons. Das Sietch hat Stilgar sogar schon eingezeichnet. Paul verliert keine Zeit und fliegt dorthin. In diesem Sietch trifft er auf Chani und ist hingerissen. Er spricht mit ihr und bittet sie, mit ihm zu kommen. Da er mit ihr allein sein möchte, läßt er Stilgar im Sietch zurück und begibt sich mit Chani in die Wüste. Er wählt dazu den Weg nach links vom Sietch. Wieder und wieder spricht er mit ihr und erlebt eine Nacht in der Wüste. Beim anschließenden Gespräch kann Chani sich nicht mehr halten und verliebt sich in Paul. Von nun an folgt sie ihm widerspruchlos überall hin.

Sandwürmer

So schön das Verliebtsein auch ist, Paul behält einen klaren Kopf und nimmt die Visionen, die ihm zwischendurch erscheinen ernst und überprüft die Lage. Da er nicht zu lange in der Wüste verweilen sollte, kehrt er mit Chani in das Sietch zurück und nimmt auch Stilgar wieder mit sich. Lieferungen an den Imperator erledigt er zwischendurch.
Inzwischen wurde Bledan Timin entdeckt und auf Pauls Befehl eingenommen. Auf dem Weg vom Palast nach Bledan Timin entdeckt Paul das Sietch Tsympo Tsymyn. Sobald sich die Truppen erholt haben sollte er einen die Module, die dort gelagert sind abholen lassen. Auch Gurney könnte nach Bledan Timin gebracht werden. Spione aussenden, alles läuft nach altem Muster. Paul kriegt Routine.
Deshalb schaut er sich die Karte an. Um Oxtyn Tabr, wo er Chani kennenlernte, befinden sich einige Sietches. Also verfährt Paul wie immer. An sich hat er genügend Spicetruppen, also wirbt er die Fremen in den neuen Sietches als Armeespezialisten an und rüstet sie auch aus. Spicesucher holen und eventuell Spicetruppen verlegen. Da kommt die Hiobsbotschaft. Saboteure in einem Sietch. Durch Entsendung einer Armee wird Paul aber auch dieses Problem schnell in den Griff bekommen.
Nachdem ihm Jessica in einer Vision erschienen ist, eilt Paul nach Hause und erfährt von Jessica, daß sein Vater umgekommen ist. Durch Thufir Hawat erhält er weitere Informationen. Wie bewegen sich eigentlich die Fremen vorwärts, diese Frage wirft er auch auf. Allein in einem Nebenraum erzählt Stilgar ihm von den Sandwürmern. Gemeinsam gehen sie in die Wüste und rufen einen Sandwurm. Es gelingt Paul tatsächlich, den Wurm zu reiten.
Bledan Tabr ist entdeckt worden und wird schnell erobert, da keine Harkonnentruppen dort stationiert sind. Weiterhin kümmert Paul sich um die Spiceproduktion, um Spionage und Eroberungen. Vor einem Angriff kontaktiert er allerdings seine Spione, um die Stärke der Harkonnen zu erfahren. Er wird vorsichtiger, da die Harkonnen sich vehement wehren. Es liegt in seiner Entscheidung, ob er ein Fort angreift oder lieber Spione nach einem einfacheren Ziel suchen läßt, damit er sich in Ruhe rüsten kann. Da er die Harkonnen nicht unterschätzt und Verluste gering halten möchte, sichert sich Paul von nun an vor jeder Schlacht ab, also abspeichern.

Der Schläfer erwacht

Nach der Erfahrung des Sandwurmreitens zieht es ihn wieder nach Hause. Im Gespräch mit seiner Mutter erfährt er, daß er nunmehr bereit sei, das Wasser des Lebens zu trinken. Ohne Zeit zu verlieren fliegt er also nach Tuono Tabr und nimmt diesmal Stilgars Einladung an. Das Wasser verursacht eine Ohnmacht, aber hinterher fühlt sich Paul gestärkt und seine visionären Fähigkeiten haben zugenommen. Nun kann er Kontakt mit den Fremen über eine noch größere Entfernung aufnehmen.
Wieder zum Palast. Dort erzählt er Thufir von den Sandwürmern. Dieser hat aber noch ein Geheimnis parat, das Paul in den Mauern des Palastes mit Jessicas Hilfe finden kann. Er fragt also Jessica und sie willigt ein, den Palast mit ihm zu erkunden. Im Vorraum zur Rüstkammer befindet sich eine weitere Geheimtür, die in einen wunderschönen Garten führt. Paul möchte Chanis Meinung hören und sie erzählt ihm von ihrem Vater, dem Ökologen Kynes, der mit Hilfe besonderer Setzlinge den Planeten fruchtbar machen möchte. Zunächst sollten sie mit Stilgar nach Oxtyn Tabr fliegen. Gesagt getan. Dort angekommen fragt Paul Chani nach dem Weg zu Kynes. Von hier aus westlich und tatsächlich findet Paul Sihaya Tuek, wo er nach einem Gespräch mit dem Ökologen alles über das Experiment erfährt und den Garten besichtigen darf.

Ökologie - und mehr

In den umliegenden Sietches wirbt er Ökologiespezialisten an und schickt sie nach Sihaya Tuek. Natürlich kümmert er sich auch um das Spice.
Während im Süden die Bepflanzung des Planeten Formen annimmt, gelingt es Paul im Norden, immer weitere Forts der Harkonnen einzunehmen und damit auch wichtige Waffen zu erbeuten. Seine Armee wächst, aber er wird nicht leichtsinnig. Vor jedem Angriff sichert er sich ab und wägt die Stärke der Harkonnen ab.
Seuchen, auch das noch, aber dank der Anwesenheit Chanis kein Problem. Da sie sehr heilkundig ist, kann sie die erkrankten Fremen recht schnell heilen.
Wie sieht es denn im Süden aus? Sobald Kynes die Keimlinge vorbereitet hat, kann Paul die Ökologen mit ihnen ausrüsten und in Gebiete schicken, in denen das Spice schon vollständig abgebaut wurde. Die Bepflanzung bewirkt ein Feuchtwerden des Sandes und macht somit den Spiceabbau unmöglich. In Gebieten, in denen noch keine Wasservorräte vorhanden sind können die


Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Ökologen ihre Arbeit erst aufnehmen, nachdem Paul sie mit dem Bau von Windfallen beauftragt hat. Es läuft alles und Paul hat nichts zu tun? Falsch! Paul schaut sich die Karte der Spicedichte an und macht Lücken in den Gebieten ausfindig. Immer wieder überfliegt er mit Stilgar die unerforschten Gebiete. Seine Exkursionen haben Erfolg. Weitere Sietches werden gefunden und mehr Fremen angeworben. Außerdem erhöht der Beginn der Bepflanzung die Motivation der Fremen.

Entführung

So eilt Paul von Erfolg zu Erfolg, doch ein Wehmutstropfen mischt sich ein. Chani ist verschwunden. Die Antwort läßt nicht lange auf sich warten. Eine Nachricht im Kontrollraum von Feyd-Rautha Harkonnen informiert ihn, daß Chani in den Händen seiner Gegner ist. Es gilt nun das Fort ausfindig zu machen, in dem sich Chani befindet und es zu erobern. Trotzdem vernachlässigt Paul nicht seine Pflichten dem Imperator gegenüber und kümmert sich auch ansonsten um die Spiceproduktion. So sendet er denn Spione aus, um das Fort mit Chani zu finden. Einmal gefunden sollte es für Pauls Truppen kein Problem sein, es auch zu erobern.
Weiterhin eilt Paul mit Weitsicht und strategischem Geschick von Sieg zu Sieg, wirbt weitere Truppen und Ökologiespezialisten an, rüstet diese aus und vergißt auch das Spice nicht. Seine Spicesucher streben von erobertem Fort zu erobertem Fort, dicht gefolgt von Abbautrupps. Langsam breitet sich eine Vegetation über den Planeten Arrakis aus, was die Motivation der Fremen um einiges steigert.
Letztendlich gelingt es Muad'Dib, auch das letzte Fort der Harkonnen einzunehmen. Es bleibt nur noch der Showdown am Palast der Harkonnen. Paul holt sich Rat bei Thufir im Palast. Zunächst teilt ihm Duncan mit, daß die nächste Forderung des Imperators erst in ferner Zukunft liegt. Weiter zu Thufir. Dieser stellt befriedigt fest, daß nun bald der letzte Kampf stattfinden kann. Was meint Stilgar als Fremenführer dazu?

Showdown

Nun, er weiß um die Bedeutung Thufir Hawats und schlägt vor, ihn mit sich zu nehmen. Der Stratege willigt ein und so bringt der junge Atreides ihn in ein Sietch in der Nähe des Harkonnenpalastes. Paul spricht mit dem alten Mann, der Paul anweist, Stilgar, Jessica, Chani und Gurney ebenfalls in dieses Sietch zu bringen, damit der letzte große Rat beginnen könne. Natürlich achtet Paul den Ratschlag seines Freundes und befolgt seine Anweisungen.
Sobald dies geschehen ist, hat Paul mehrere Möglichkeiten. Er könnte mit Chani zusammen Harah besuchen, nach etwaigen, noch nicht entdeckten Sietches suchen oder das Bepflanzungsprojekt weiter verfolgen. Nach einer Weile aber, nach Rücksprache mit Thufir, entscheidet er sich zum Angriff auf den Palast der Harkonnen. Dazu muß er sich das Einverständnis Stilgars einholen, doch das sollte kein Problem sein.
Nach erfolgreicher Schlacht, die Harkonnen sind dermaßen geschwächt, daß ihre Gegenwehr kaum der Rede wert ist, begibt sich Paul in den Harkonnenpalast. Dort öffnet sich ein neues Kapitel mit Abenteuern anderer Art für ihn, doch das bleibt späteren Biographen vorbehalten. ■

Matthias Wachter

The Simpsons

Auf dem NES kann man sich mit folgendem Trick ein solides Polster an Leben zulegen: Man gehe in das erste Gebäude, dort in den dritten Stock und stelle sich auf die erste Plattform über den luftblasenden Röhren. Nach kurzer Wartezeit beginnt der sich über den Röhren befindende Kopf mit Münzen zu spucken, und die sammelt man natürlich ein. Alle 15 Münzen gibt es ein Extraleben, und obwohl der Zähler am unteren Bildschirmrand nur bis zu neun Leben zählt, kann man beliebig weitersammeln. ■

Reinhard Schmidt

Twin Cobra

Das Startlevel darf gewählt werden, wenn man auf dem Mega Drive die Tastenfolge *oben, unten, rechts, links, Start* drückt. Für eine bessere Ausrüstung sorgt im Pausenmodus die Tastenfolge *oben, unten, links, rechts*, gefolgt von gleichzeitigem Drücken von Knopf A und Start. ■

Alexander Kirchmair

James Pond II

Levelanwahl für's Mega Drive gefällig? Dann im Titelbild einfach die Tasten linksunten, A, C und Start gleichzeitig drücken. ■

Günter Majer

Trampoline Terror

Eine Levelanwahl und 99 Credits gibt es auf dem Mega Drive, wenn man im Titelbild den Cursor auf *Start* bewegt, die drei Feuerknöpfe und Joypad-aufwärts gleichzeitig drückt, und dann die Start-Taste betätigt. ■

Günter Majer

Mission Impossible

Und nochmals einige Levelcodes für das NES:
Level 2: HMPR
Level 3: KMVW
Level 4: XDGJ
Level 5: TVJL
Level 6: QBYZ
Level 7: MTKN ■

Günter Majer

Little Nemo

Eine Levelanwahl auf dem NES entdeckt man, wenn man im Titelbild nacheinander die Tasten *Oben, Select, Links, Rechts, A, A und B* drückt. Sobald der Menüpunkt *Dream Select* erscheint, kann man mit Knopf A ein höheres Level anwählen. ■

Stefan Hartmann

Winter Challenge

Mit dem Paßwort *BCN56NMD54G WKLGK722I* braucht man auf dem Mega Drive nur noch eine Runde Abfahrtslauf absolvieren, und schon ist man glücklicher Gewinner der Winterspiele. ■

Michael Tendera

Mad TV

Wenn für den ganzen Tag die Programmauswahl feststeht, die geeigneten Werbungen eingesetzt sind und die Nachrichten aktualisiert wurden, braucht man nur im Lift stehenbleiben, um die Handlungsmöglichkeiten der Konkurrenz erheblich einzuschränken. Auch mit dem Vertauschen der Schilder in der Hinweistafel ist ein probates Mittel, um die Gegner zu ärgern. Tauscht man beispielsweise die Beschilderung von Psychiater und gegnerischem Büro, so wird dessen Eingang von Irren blockiert. Oder man erklärt das Studio der Konkurrenz zur Botschaft von Duban, was zu praktischen Attentaten führt. Aber vorsicht, die anderen Mitspieler könen das Spielchen ebenfalls spielen, also sollte man sich die ursprüngliche Beschilderung gut merken! ■

Stefan Kosch

Mit Geisterfilmen Geld machen? Kein Problem. In der Filmagentur bewege man den Mauspfeil langsam an der untersten Kante nach rechts. Es erscheint ein Info-Schild zu einem Geisterfilm, den man zwar nicht besitzt, aber verkaufen kann. Die Sache hat allerdings drei Haken: Wird der Pfeil zu weit nach rechts bewegt, stürzt das Programm ab. Wenn kein Film im Koffer ist und drei Geisterfilme rausgenommen werden, müssen drei Filme wieder reingelegt werden, damit der Koffer wieder leer ist - logisch, oder? Und die Filme, die man in den Koffer legt, damit er wieder leer ist, verschwinden für immer - also nur Schund dort ablegen. ■

Sir Deady

0,000375

Pfennige täglich kostet eine ASM-SPECIAL*, wenn man sie 20.000 Tage (oder 54,79452 Jahre) lang behält und liest –

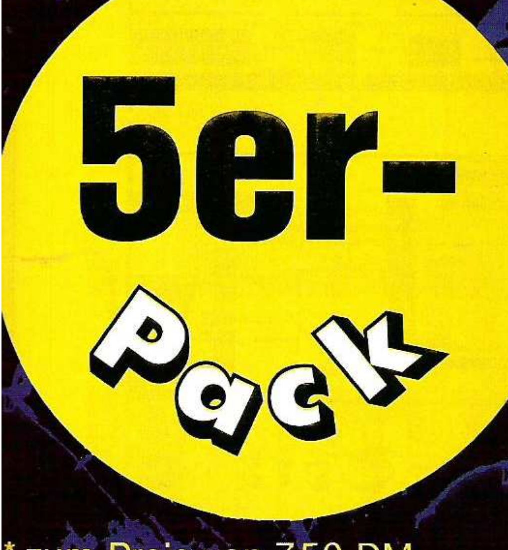
normalerweise!

Aber wen interessiert schon die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

20,- DM



SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9

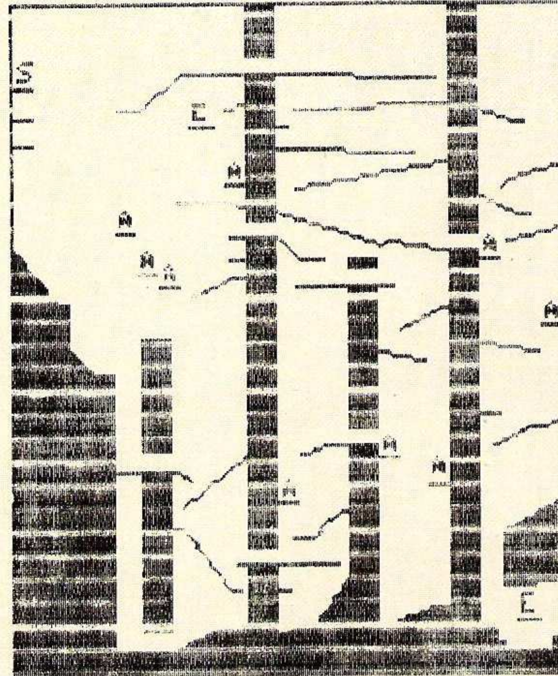
Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

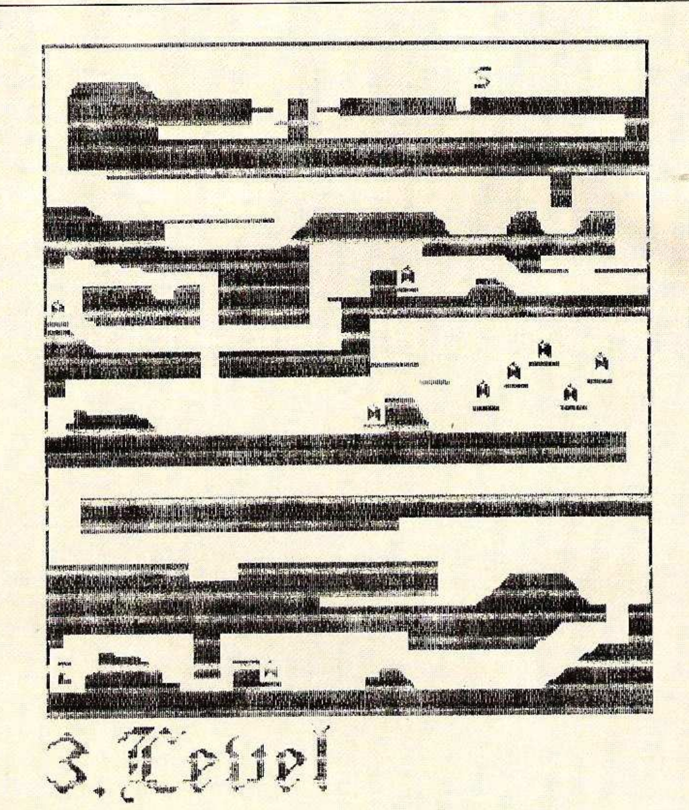
Wolfchild

Hier sind die restlichen Karten, die zu Level 1 war ja in der 5/92 zu finden. ■

Heiko Wellner



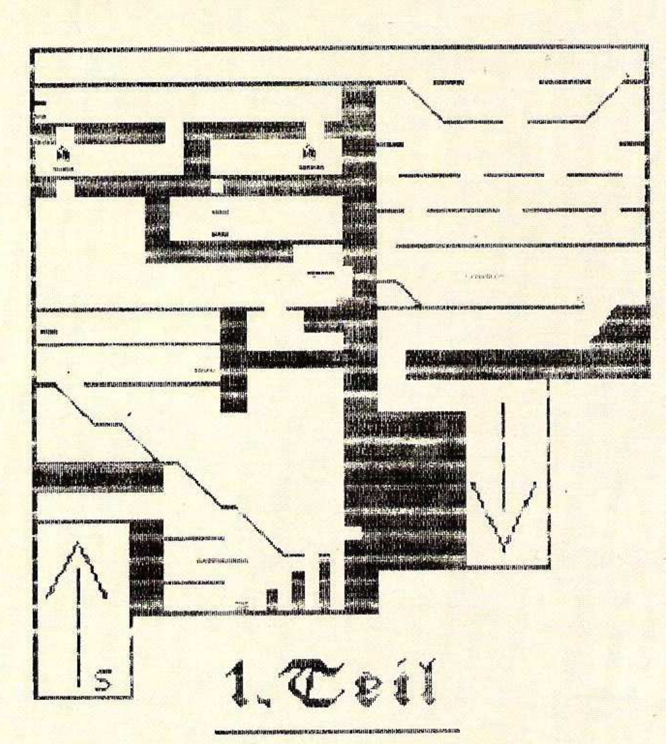
2. Level



3. Level



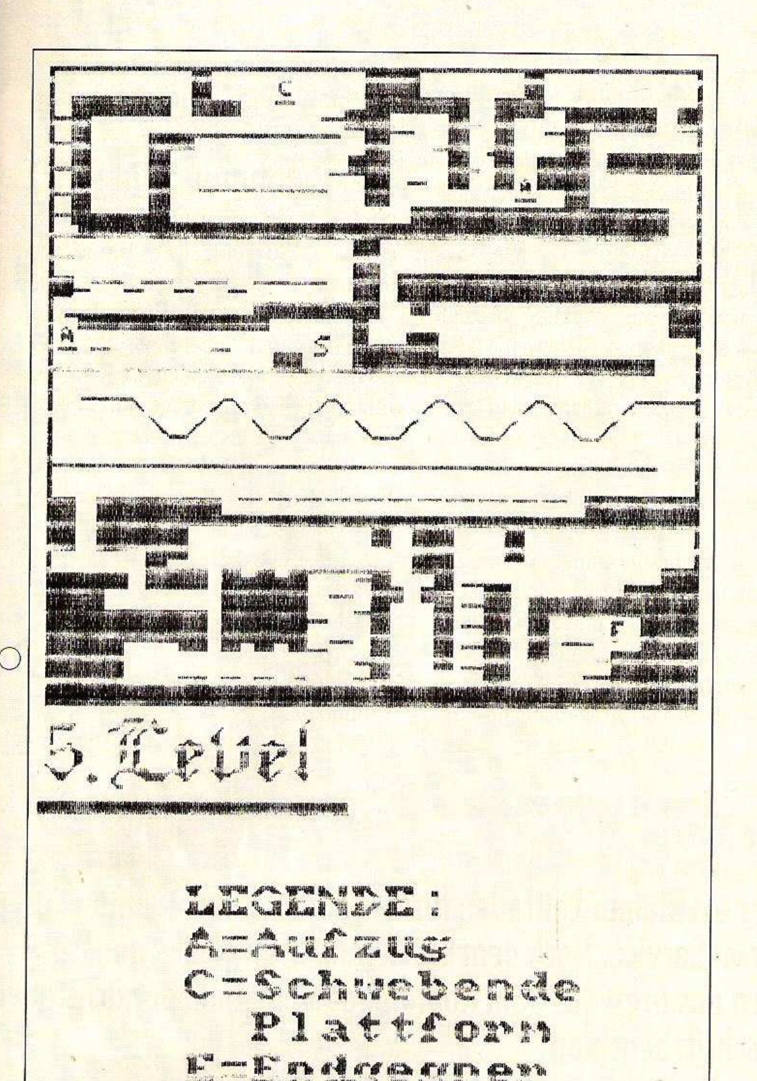


1. Teil

2. Teil

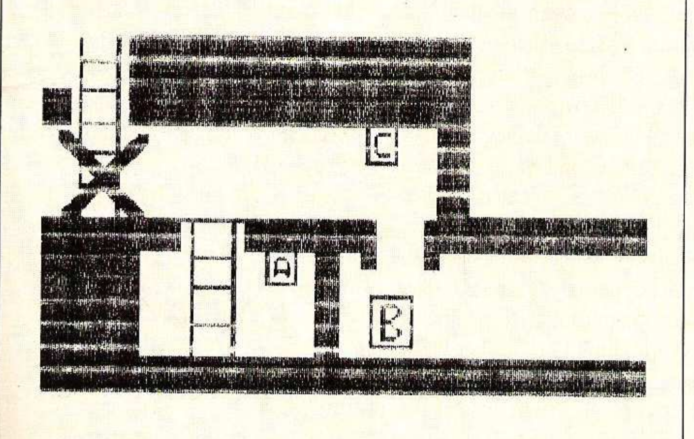
4. Level



Gods

In Level 3-1 kann man, wenn man sich einige Stunden Zeit nimmt, beliebig viele Punkte und Extraleben holen. Dazu sucht man sich die der Karte entsprechende Stelle, betätigt die Schalter (A) und (C), stellt sich an die Stelle (X) und schaltet am besten das Dauerfeuer ein. Jetzt kann man gemütlich und ohne von den Bienen, die aus (B) kommen, berührt zu werden, Punkte scheffeln. Als Waffe sollte man drei Speere und zwei Feuerbälle besitzen. ■

Heiko Wellner



HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

Michael


Absolut cooler Sonderpreis!
Bitte Bestellkarte benutzen
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange der Vorrat reicht!!!
... inkl. 1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen

LDIE

Virus-Killer

▲ *Der Gegner wird berharkt*

1987 kam in England der Acorn Archimedes auf den Markt, die bis dato absolute Übermaschine, das Home-Computer bzw. PCs angeht. Das erste Spiel, was auf diesem Rechner erschien, war Zarch von David "Elite" Braben.



▲ *Unterwegs mit dem "Virenkiller"*

ZARCH

System: **Archimedes, Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **Superior Software**, Muster von: **Uffenkamp Computer Systeme, 4904 Enger**.

Aufgabe des Spielers ist es, mit Hilfe seines Fighters die bösen Außerirdischen von seinem geliebten Heimatplaneten zu vertreiben. Diese haben nämlich nichts Besseres im Sinn, als die schöne Welt mit Viren zu verseuchen. Dargestellt wird die Sache in einer fulminant schnellen 3D-Vektorgrafik. Man sitzt nicht, wie bei anderen Spielen, im Schiff, sondern verfolgt es quasi durch die Landschaft. Obwohl sich die meisten Gegner in Bodennähe tummeln, um ihren ruchlosen Geschäften nachzugehen, kann man mit seinem Schiff auch kleine Hüpfer ins All unternehmen. Allerdings wiederum nicht allzu lange, da außerhalb der Atmosphäre das Triebwerk aussetzt. Anfänglich wurde behauptet, das Programm wäre komplett in Basic geschrieben worden, was sich aber als Quatsch herausstellte. Der Archi ist mit seinem 32 Bit RISC-Prozessor zwar schon eine extrem schnelle Maschine, so schnell aber auch wieder nicht. Zarch war zum damaligen Zeitpunkt eine Revolution, denn nie zuvor hatte man ein schnelleres Vektor-Grafik-Spiel, das auch noch mit 256 Farben ablief, gesehen. Die Detailfülle an sich war schon ein Hammer. Ein Haufen Zeug steht in der Landschaft herum, und selbst Schattierungen werden noch berechnet, ohne daß das Programm in die Knie geht. David Braben hatte mal wieder ganze Arbeit geleistet. Kein Wunder, daß das Spiel mittlerweile Kultstatus besitzt. Die später folgenden Amiga- und ST-Versionen hörten auf den Namen Virus, waren natürlich nicht mehr ganz so schnell, sorgten aber immer noch für lang anhaltende Motivation. Einziger Minuspunkt ist die sehr gewöhnungsbedürftige Maussteuerung. Es passiert sehr schnell, daß der Spieler die Kontrolle verliert und der Fighter ins Trudeln gerät. Kommt man aber erst mal damit klar, macht Zarch auch heute noch einen Heidenspaß. Übrigens brauchen zumindest Archi-Besitzer nicht der guten alten Zeit hinterherzutrauern, da das Spiel immer noch vertrieben wird. ■

Guido Alt



Buck Rogers-Pack

Buck Rogers 1+2

Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspiele kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

Amiga-Sport-Pack



Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4 D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**

Mehr als nur Olympia

Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.

Amiga **59,95** *Fußballers Freude*

Lexicross

Das Super-Quiz



Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

Achtung! EA-Shirt

Electronic Arts - das T-Shirt!

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

(Auslieferung erfolgt ab dem 1.9. Jetzt vorbestellen!)

Jetzt zugreifen!

Jetzt zugreifen! Begrenzter Stückzahl

Fast alle Artikel sind in **begrenzter** Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**! oder:

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Turrican-Shirt!

Die ultimative Fan-Wear!

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

24,95



Wing Commander

+ Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**

Lemmings



Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Amiga, ST **39,95**

Rettet die Lemminge!

Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:
(Amiga)

nur **69,95**

Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang



Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

Amiga-RPG-Pack

Der Bestseller!

Zwei absolute Klassiker zum Sensations-Preis! Hillsfar & Curse of the Azure Bonds (Amiga)

nur

Ausverkauft!
Bitte nicht mehr bestellen.



10er Disk-Quader







Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Diskquader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,95** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27 cm (!!!)) inkl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

NCC-1701-A fürs Regal!

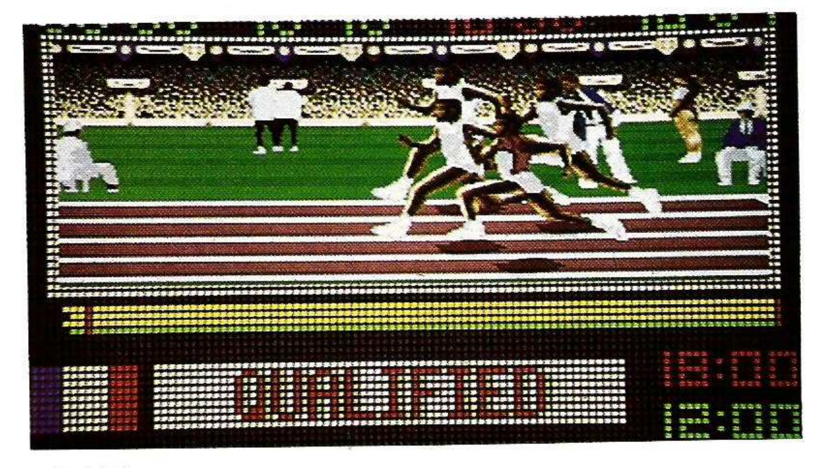
Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

- **Monster Business** (Amiga/Atari ST) **29,95**
- **Loopz** (Amiga, PC 5,25") **29,95**
- **Black Out** (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25") **49,95**
- **Super Off Road** (C64, Atari ST) **49,95**
- **ASM-Space-Rat-Shirt** (Top-Qualität, M, L, XL) .... **20,—**
- **Buch-Pack** (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) .... **25,—**



Go for Gold



▲ *Im Ziel ...*



THE CARL LEWIS CHALLENGE

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, Muster von: **Hersteller**.

Kein geringerer als Carl Lewis stand Pate für die neuste Sportsimulation von PSYGNOSIS. Rechtzeitig zu den Olympischen Spielen in Barcelona müßt Ihr eine Mannschaft aufstellen, sie trainieren und mit ihr so viel Edelmetall wie möglich nach Hause bringen.

The Carl Lewis Challenge beschränkt sich nicht auf den bloßen Wettkampf sondern fordert, wenn Ihr wollt, in einer Vorbereitungsphase auch den Coach in Euch. Je nachdem, wie Ihr Eure Athleten für den Wettbewerb in Form bringt, entwickeln sich entweder Spezialisten oder Allround-Athleten. Das Training solltet Ihr allerdings nicht übertreiben, denn eine zu intensive Quälerei wirkt sich eher negativ auf den Sportler aus. Dem geht dann spätestens im Wettkampf die Luft aus, wenn er in fünf Disziplinen gegen die Elite antreten darf (deren Leistungen allerdings nicht immer ganz realistisch sind).

Zuerst eine Entwarnung an alle Tennisarm-Geschädigten: Psygnosis erlaubt neben altbekannter Rüttelei auch eine Rhythmus-Steuerung, die in Verbindung mit einer Mouse wirklich Spaß macht.

Während ich beim 100 Meter Sprint und den 110 Meter Hürden noch die herkömmliche Killer-Steuerung vorziehen würde, entfaltet die neue bei Hochsprung und Speerwurf ihre Möglichkeiten. Besonders knifflig ist jedoch der Weitsprung. Hier müßt Ihr nicht nur auf Geschwindigkeit oder Absprungpunkt achten, sondern auch darauf, daß ihr den richtigen Winkel erwischt.

Grafik und Animation sind - Psygnosis sei Dank - schön flüssig und bunt. Über die Qualitäten eines Hülsbeck-Soundtracks muß wohl auch nicht viel gesagt werden: Einfach Spitze. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	10
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG THE CARL LEWIS CHALLENGE (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Psygnosis, Muster von: Hersteller.

Im Vergleich zur PC-Version schneidet die Umsetzung auf den Amiga von The Carl Lewis Challenge schlechter ab. Besonders die Animation der Athleten ruckelt etwas farblos über die olympische Aschenbahn. Die Maussteuerung hat ebenfalls gelitten und ist auf dem Commodore recht ungenau.

Macht nichts: Am meisten Spaß bringt das Spiel ohnehin im Joystick-Rüttel-Modus. Wer sich davon nicht abschrecken läßt, sollte auf alle Fälle einen Blick auf dieses Game werfen. ■

mkl



▲ *Der Speerwurf*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Realitätsnähe	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Sport

Effenberg schießt und ... TOOOR, TOOOR, TOR!

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

System: **Amiga** *(1 Meg)*, geplant für: -, empf.VK-Preis: **80 Mark**, Hersteller: **Krisalis**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden.**

Fußball scheint für Programmierer ein unerschöpflicher Fundus an neuen Umsetzungsideen zu sein. So kommt jetzt auch Krisalis mit einer neuen Version des Themas heraus. Der Titel: John Barnes European Football.

Mit einigen neuen Optionen kann sich der Krisalis-Neuling zwar von den anderen Genregames absetzen, aber die Spielbarkeit läßt arg zu wünschen übrig. Gerade beim Computergegner hat selbst der ausgebuffteste Kick-Off-Spieler schlechte Karten. Die Jungs vom Gegnerteam passen so schnell über das Feld, daß man nur noch zusehen und auf die Fähigkeiten des eigenen Torwartes hoffen kann.

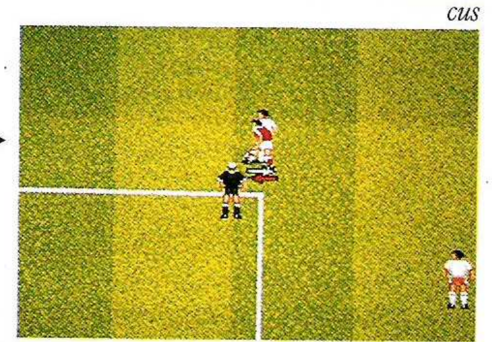
Eigentlich schade, denn Grafik und Sound sind für eine Fußballsimulation nahezu hervorragend. Durch die Lautsprecher kommt Stadionatmosphäre pur, lediglich die Sprechchöre und Trommeln fehlen zur 100prozentigen Umsetzung. Auch die animierten Spieler legen realistische Züge an den Tag. Beim Sturm auf das gegnerische Tor drehen sich die Spieler nach dem Ball um, springen hoch oder schlittern mit langem Bein über den Rasen.

Gelungen ist auch die Wetteroption. Regen und Gewitter bringen optische Abwechslung ins Spiel. Einen Unterschied zwischen nassem und trockenem Rasen gibt es jedoch nicht. Na ja, das Auge spielt eben mit.

Zudem hat der Spieler die Möglichkeit, die gesamte Elf zu steuern oder nur einen Fußballer. Mauerbau und Planung bei Freistößen, sowie Kopfbälle und Notbremse gehören ebenfalls zu den Optionen.

Fazit: Es hätte mehr draus werden können, wenn der Schwierigkeitsgrad etwas moderater gewählt worden wäre.

cus



Auch der ▶ Schiedsrichter bleibt am Ball

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Wenn das der Berti wüßte ...

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

System: **Amiga**, **ST**, **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM** *(ST 60 DM)*, Hersteller: **Elite**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**



EUROPEAN FOOTBALL CHAMP

System: **Amiga**, **ST**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Domark**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**

Für jeden Endspiel-geschädigten Fußballfan gibt eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die gute: Pünktlich zur Europameisterschaft erschienen zwei Soccer-Games. Und nun die schlechte: Beide Games sind totaler Schrott.



▲ *Jetzt geht's los*



▲ *Zu früh geschossen*

European Football Champ heißt der Bewerber, den **Domark** in den Kampf um die Käufergunst schickt. Anfangs scheint das Spiel auch gar nicht so schlecht zu sein. Intro-Sound und Titelbild versprechen ein spannendes Match. Nach der Auswahl der Mannschaft und der Spieldauer folgt jedoch die Ernüchterung. Die Animation der Spieler läßt vermuten, daß die gesamte Elf unter schlimmstem Rheuma leidet. So verkrampfte Figuren gibt es sonst nur beim Breakdance zu bewundern. Akrobatisch geben sich auch die beiden Keeper. Ich habe noch nie einen Torwart gesehen, der aus dem Stand locker vier Meter in die Höhe springt.

Rote Karte!

Das Spielfeld ruckelt indes krampfhaft dem Leder hinterher. Hat eine Seite den Ball, so klebt dieser am Spieler, bis er schießt oder gefoult wird.

Apropos Foul: Der dicke Schiedsrichter ist ziemlich langsam und sieht längst nicht alles. Besonders dann nicht, wenn er mal wieder grundlos auf die Nase gefallen ist.

Aber Vorsicht: Jede gepfiffene Regelwidrigkeit wird zuerst mit einer gelben Karte und danach mit dem Rauswurf bestraft.

Tore zu schießen oder genaues Passpiel ist Dank der unbrauchbaren Steuerung ohnehin reine Glückssache.

Unterm Strich bleibt eine Fußballsimulation, wie sie schlimmer fast nicht sein kann.

Abstiegsrunde

Aber eben nur fast. Denn mit **European Championship** ist es **Elite** gelungen, sogar diesen Minus-Rekord zu unterbieten.

Rechtzeitig zur Meisterschaft wurde diese drei Jahre alte Automatenkonvertierung ausgegraben, über die zurecht bereits Gras gewachsen ist.

Dieses Game so grausam daneben, daß mir fast die Worte fehlen, es zu beschreiben. Dabei fängt auch hier alles so schön an. Die Anfangssequenz ist wirklich gut gemacht. Dennoch spätestens mit dem Anpfiff beginnt die Suche nach dem Reset-Schalter. Durch die Grafik wird jeder Spielspaß ohnehin systematisch vernichtet. Auch die Animation und das Scrolling erinnern an Programmierversuche eines Fünfjährigen in Amiga-Basic. Die unverständliche Sprachausgabe rettet auch nichts mehr. Selbst für den verhältnismäßig geringen Preis der ST-Version von 60 Mücken darf man sehr viel mehr erwarten. Denn dieses Spiel wäre sogar als Public Domain eine Schande. Der Vergleich mit **Kick Off 2** oder **Sensible Soccer** erübrigt sich ohnehin! ■

Martin Klugkist

EUROPEAN FOOTBALL CHAMP ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Anleitung	4
Spielablauf	3
Motivation	2
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992 ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Anleitung	2
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	2

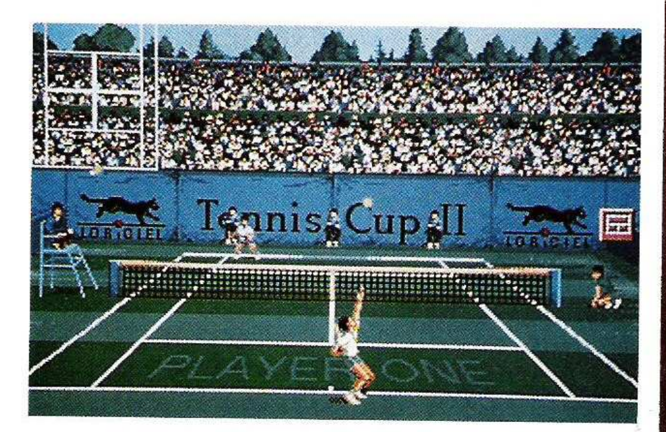
»SEHR MANGELHAFT«

So klein und flink

TENNIS CUP 2

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Loriciel, Frankreich**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Lang hat es gedauert: Man feilte, drehte und wendete das Ding, verbesserte hier, strich dort - diesmal sollte es so richtig gut werden. Im Ergebnis fast schon mehr als eine Fortsetzung, präsentiert sich **Tennis Cup II** nun tatsächlich als ungemein durchdachte Tennis-Simulation. Beim Vorgänger ärgerte man sich z.B. mit dem gesplitteten Screen herum, der den Spielfluß bremste. Die Lösung jetzt: Im Menü darf zwischen Full- und Split-Screen gewählt werden. Dazu gibt es drei wählbare Geschwindigkeiten und als I-Tüpfelchen eine Feineinstellung der Steuerung. So kann der Computer die Laufarbeit übernehmen, um die Schlagauswahl per Stickhaltung und gedrücktem Feuerknopf zu erleichtern. Im "Arcade"-Modus können zudem die Bälle simpler in die Ecken gesetzt werden als z.B. im "Simulations-Modus", der nur einen 30-Grad-Winkel in Abhängigkeit vom Spielerstandpunkt zuläßt.



▲ ***Beeindruckend: Tennis Cup 2 kann echt mehr!***

Zum Perfektionismus des Spiels gehören außerdem der Turniermodus, Statistiken nach dem Spiel und variable Charakteristika der Spielfigur (Aufschlag-, Vorhandstärke, etc.), die natürlich abgespeichert werden können. Doch zeigt sich letztendlich die Qualität eines solchen Spieles nicht am angepeilten Realismus, sondern an der Spielbarkeit. Und ganz ohne Mängel ging es eben nicht: Keine 50 Hz (erschwert das exakte Treffen durch Geflacker), nicht abschaltbarer Digi-Sound (weil langatmig) und mäßige Zuverlässigkeit im computergesteuerten Laufmodus. Ein Hit wird's deshalb nicht, aber einen Platz in der Oberklasse hat sich **Loriciel** mit diesem feinen Game deutlich verdient.

msu

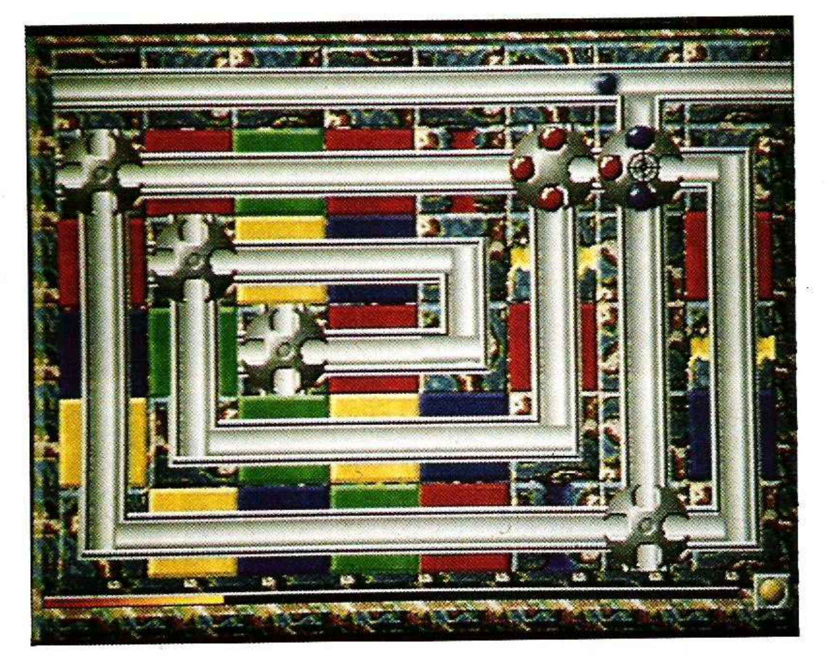
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	8
Gesamtnote	9
»GUT«	



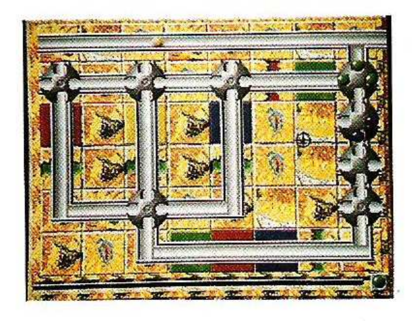
Nachempfundenes Original

BAMBUZLE

System: **Archimedes**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Arxe Systems Ltd., London**, Muster von: **Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, 4904 Enger**.



Wenn man einen Blick auf die Verpackung des Archi-Strategie-Spiels BAMBUZLE wirft, stutzt man zunächst. Diese Bilder - das ist doch LOGICAL von Rainbow Arts. Oder nicht? Ja und nein - Logical wurde nie für den Archimedes umgesetzt, Bambuzle erscheint nicht für andere Rechner.



▲▶ ***Wer auf Anhieb durch diese Röhren kommt, ist entweder ein Könner oder ein Aufschneider.***

Das Spielprinzip indes ist völlig identisch: Verschiedenfarbige Kugeln rollen durch die 50 (bei Logical 99) Level und fallen durch Löcher in gewisse Kugellager. Dort sind jeweils vier Einbuchtungen, wobei darauf zu achten ist, daß es vier gleichfarbige Bälle sind, die dort Platz nehmen.

Die Folge: Das Lager explodiert - und wenn man das mit allen so gemacht hat, ist das Level geschafft. Klar, daß das nicht einfach ist, deshalb haben die Programmierer daran gedacht, von einem Kugellager zum anderen bestimmte Röhren zu legen, durch die man die bunten Dinger einfach transportieren kann.

Allerdings lassen einige Röhren nur bestimmte Farben passieren - und in anderen schlummern Farbtöpfe, die z.B. aus blau plötzlich rot machen, was aber manchmal durchaus hilfreich. Selbstredend läuft die Uhr mit - und die Tatsache, daß die Berührung zweier Kugeln beide vom Screen wischt (es sei denn, sie begegnen sich in den Röhren), bringt die Gehirnzellen ganz schön zum Kochen.

Zu jedem Level gibt es ein Passwort - aber Vorsicht: Gibt man auch nur einen Buchstaben falsch ein, kann man diesen nicht mehr editieren.

Für alle, die gleich voll einsteigen wollen, hier die Passwörter von Level 11 bis 16: *Animals, Freedom, Diamonds, Pressure, Sultans, Suicide*. Ihr werdet merken, daß es zwischendurch mal relativ einfach zu bewältigende Passagen gibt, aber mitunter sind es ein paar ganz schöne Hämmer, die da auf Euch warten.

Optisch ganz nett, die Begleitmusik durchaus genießbar (die FX sind nervig, wenn man sie solo hört), macht Bambuzle einen Heidenspaß, vor allem dann, wenn noch ein Ball fehlt, um das Level zu beenden, und die Zeit ist plötzlich um. Archimedes-Besitzer sollten nicht zögern, sich das Teil anzuschaffen. Allerdings sei vor der Suchtgefahr gewarnt - diese ist hier besonders groß. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Gorbi 2000

Mit großem Interesse verfolgten wir in den letzten Jahren die Entwicklungen in Osteuropa - allerdings meistens vor dem Fernseher. Alle, denen das nicht genügt, können dank SPECTRUM HOLOBYTE aktiv in die Geschichte der letzten fünf Jahre eingreifen - als sowjetischer Präsident.

CRISIS IN THE KREMLIN

System: **PC** *(mind. 640K, EGA, VGA, AdLib)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Spectrum Holo-Byte**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden.**

Zur Auswahl stehen drei verschiedene Startbedingungen. Je nachdem, ob man als linientreuer Kommunist, Reformer oder Nationalist beginnen will, muß man mit unterschiedlich starkem Widerstand der (damals) herrschenden Führungsschicht rechnen.

Der Spieler verwaltet die Staatsfinanzen und trifft wichtige politische Entscheidungen. Die Aufgabe des Spieler besteht darin, die richtigen Mittelweg zwischen Reformern und Betonkopfkommunisten zu finden, um die Sowjetunion ins 21. Jahrhundert zu retten.



▲ *Jetzt gibt's Ärger*

Der Rubel rollt

Das größte Problem sind die Finanzen, da das Geld vorne und hinten nicht reicht. Es muß folglich kräftig gespart werden. Allerdings ist von zu radikalen Entscheidungen abzuraten: Ein zusammengestrichener Wehretat provoziert Militärunruhen, Hungersnöte bringen die Zivilbevölkerung auf die Barrikaden, und kürzt man den Beamten die Gelder, bricht die Verwaltung zusammen.

Aber auch die Außenpolitik ist nicht einfach zu gestalten. Verschrottet man Atomraketen, kann zwar mit westlicher Wirtschaftshilfe gerechnet werden, andererseits ist Abrüstung nicht nach dem Geschmack aller Generäle. Zudem warten die osteuropäischen Staaten nur auf ein Zeichen der Schwäche, um aus dem Warschauer Pakt auszubrechen.

Es ist also nicht leicht, die maximale Spielzeit von 30 Jahren zu überleben.

Im Programm sind übrigens alle Ereignisse der letzten Jahre enthalten. Die Landung des Matthias Rust auf dem Roten Platz beispielsweise bietet die Chance, abtrünnige Offiziere wegen Unfähigkeit zu feuern.

Materialermüdung

Ärger auch in der Außenpolitik: Zur Auflockerung des ansonsten recht trockenen Spielablaufes tragen digitalisierten Kurzfilme bei, durch die der Spieler über wichtige Ereignisse aus aller Welt informiert wird.

Die Motivation läßt trotzdem Spiel für Spiel ein wenig nach, da das Spiel durch die festgelegten Ereignisse berechenbar wird. Und ein noch so guter Animationseffekt wird durch ständige Wiederholung auch nicht spannender.

Die Stärke des Programms liegt in der Realitätsnähe. **Crisis In The Kremlin** ermöglicht einen interessanten Einblick in das politische Geschehen der untergegangenen UdSSR. Polit-Zocker, die schon *Balance of Power* gut fanden, werden ihren Spaß daran haben, das zu meistern, woran Gorbi letztlich gescheitert ist. ■

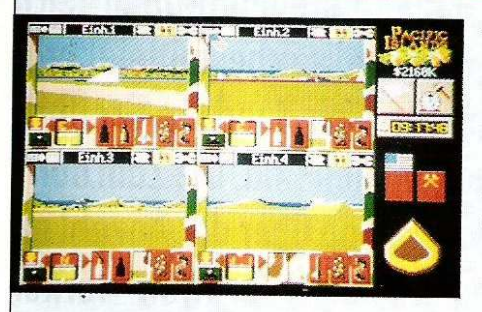
Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG PACIFIC ISLANDS (ST)



◀ ***Nur nicht den Überblick verlieren ... Pacific Islands für ST.***

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Empire, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Nun wird auch der ST zum digitalen Panzer-Schlachtfeld. Wieder gilt es, die bösen, bösen Kommunisten von fünf friedlichen Inseln zu vertreiben. Im Vergleich zur Amiga-Version hinkt Pacific Islands auf dem Atari leider ein wenig hinterher. Die Grafik ist etwas langsamer, und auch der Sound hat gelitten. Was bleibt, ist eine Panzersimulation mit Aktioneinschlag und die veraltete Hintergrundstory. Wenn's nicht stört ... ■

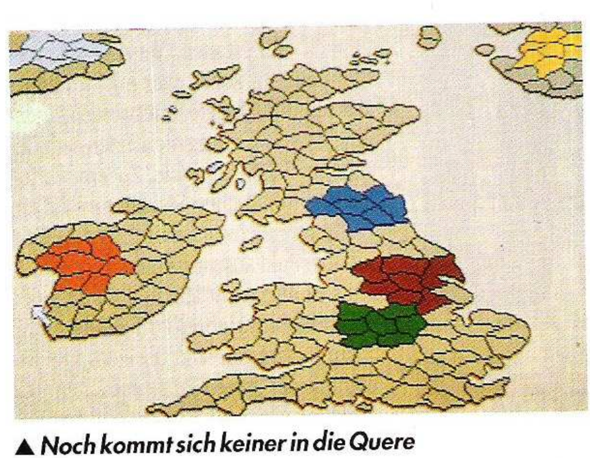
mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

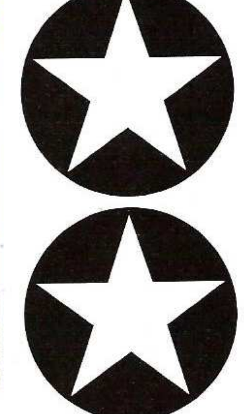
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

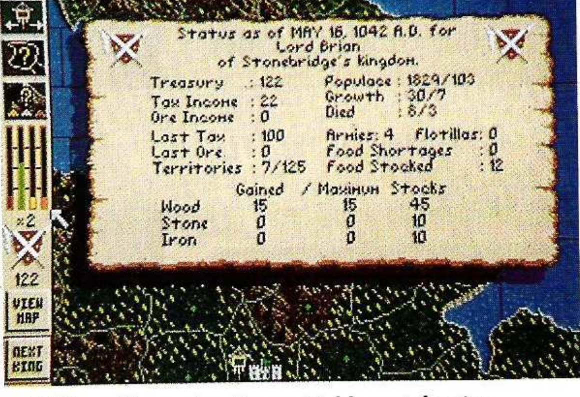
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Die Rache des Roten Erik



▲ Noch kommt sich keiner in die Quere





▲ Vikings bietet eine Menge Zahlenspielereien

VIKINGS – KINGDOMS OF ENGLAND II

System: **Amiga**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **120 DM**, Hersteller: **Realism Entertainment**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Ich weiß schon gar nicht mehr, wie oft über den Kanal und den großen Teich nun schon irgendwelche mittelalterlichen Invasionsspiele rund um Großbritannien gekommen sind. Die Zahl dürfte jetzt wohl knapp über der Anzahl aller Fensterscheiben der New Yorker Skyline liegen. Nichtsdestotrotz, ein weiteres Game ist per Post aus dem Englischsprachigen gekommen.

Wie auch immer, Vikings - Kingdoms of England II von Realism Entertainment ist eine Fortsetzung in einer langen Reihe von Strategiespielen rund um Großbritannien. Waren im ersten Teil noch einige Actioneinlagen, so geht es jetzt nur noch in blanker Theorie ab. Dafür hat man in eben genau diesem Bereich einiges aufgestockt. Die Grafik ist zusehends besser geworden und der Strategieteil um einiges komplexer. Nun muß noch die Bevölkerung bei Laune gehalten werden, damit kleine Nachwuchssoldaten zur Welt kommen. Schließlich geht es ums Erorbern, diverser Ländereien. Zudem müssen wertvolle Rohstoffe entdeckt und abgebaut werden. Diese sind beinahe lebenswichtig, denn: ohne Eisen keine Rüstung, ohne Holz keine Schiffe und ohne Stein keine Burgen. Wäre ja eigentlich schon genung, aber auf der Karte tummeln sich noch fünf weitere Spieler (menschlich oder Computer), die alle das gleiche Spielziel haben - eben Boß von England zu werden. Zentrales Thema bleibt trotz der Handelseinlagen ergo doch der Kampf.



▲ Attackeee!!!

Nichts Neues

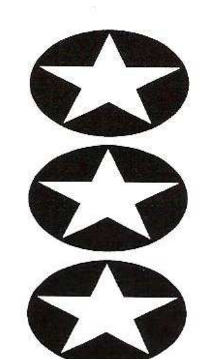
Da nützt die schönste Taktik nichts, wenn plötzlich zwei Gegner an die eigene Burg anklopfen, um mal eben ein paar Leute abzumurksen und ein paar Häuser zu zerdeppern. Das Spielfeld ist groß genug, um eine lange Nacht am Amiga zu verbringen, die Anleitung hat die wesentlichen Dinge erfaßt und der Ton ist zum Glück abstellbar. Ansonsten gibt es nichts Neues an der mittelalterlichen Bürgerkriegsfront. Da gibt es eben diese seit Ewigkeiten kursierende Strategieidee, von der die Simulationsfreaks einfach nicht abweichen wollen. Vikings bleibt eben Massenware. Durchaus spielbar und fesselnd, aber nicht gerade mit den neuen Ideen bestückt. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

"Red Dog an Terminator - kommen, over"



FIRETEAM 2200

System: **PC** *(getestet)*, **Amiga** geplant für: -, empf. VK-Preis: **110 DM** *(PC)*, **90 DM** *(Amiga)*, Hersteller: **Internecine/Storm Computers Ltd.**, Muster von: **Leisure Soft**.

So ziemlich alles, was für die Kriegsführung im 23.Jahrhundert wichtig ist, hat in **Fireteam 2200** von **Internecine** Eingang gefunden. Also Science Fiction ist angesagt, wenn auch die Grundkampfregeln von Julius Cäsar immer noch Gültigkeit haben. Dein Fireteam bekommt verschiedene Aufträge, die schließlich darauf hinauslaufen, sich mit den bösen Buben zu kloppen - die natürlich von sich selbst auch behaupten, gut zu sein. Um das Ganze in geregelte Bahnen zu lenken, hast Du als "Captain Future" ein taktischen Bildschirm in Deinem Kommandowagen. Dort kannst Du alles abrufen, was Deine Sensoren aufschnappen. Hilfreich bei der komplizierten Steuerung ist, daß sich die eigenen Verbände weitgehend allein bewegen, solange keine Special-Orders den Kommandowagen verlassen. Ansonsten zeichnet für jede Aktion der Chef verantwortlich.

Detailbesessen haben die Programmierer den Bildschirm in sechs Segmente aufgeteilt: Die Landkarte und fünf Informationsdisplays, für Zustandsberichte, von den Sensoren erfaßte Ziele, Funkverkehr etc. Natürlich bleibt diese Fülle nicht ohne Folgen. So ziemlich jede Tastatur-Taste besitzt eine Funktion. Dementsprechend ist die Einarbeitungszeit - stolze 68 Seiten Handbuch (englisch) wollen erstmal durchgearbeitet werden. Klar, diese Realitätsnähe bedeutet, daß in anderen Bereichen Abstriche gemacht werden müssen. Grafik und Ton sind so aufregend wie die Schwarzwald-Klinik.

Die an sich trockene Materie wird durch ein Erfolgssystem aufgewertet. Jede erfolgreiche Mission wird nämlich mit Punkten à la Rollenspiel belohnt. Strategen, die die wenig ansprechende Grafik, die alles andere als einfache Steuerung und der recht hohe Preis nicht stören, der wird sicher seinen Spaß an Fireteam 2200 haben. ■

cus

▲ **Der Kampfscreen mit öder Grafik**



Detailfreude contra Spielbarkeit ▲

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Anleitung	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG COVER GIRL POKER (C64)

Empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Sales Curve, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Das mußte ja kommen! Jetzt will man mit der Nackedei-Parade auch noch die letzten C-64-Liebhaber vergraulen. Aus früheren Zeiten (ich war ja auch mal jung, hust...) kenne ich so einige Strip-Poker-Programme für die Brotkiste, bei denen aber die Post abging. Bei der Umsetzung der Cover Girls vom "Daily Sport" kommt es mir eher vor, als würde selbige wieder mal streiken. Der Spielablauf ist unendlich langsam, die digitalisierten Damen sind auch ausgezogen ziemlich unscharf, der Sound nervt tierisch. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Anleitung	3
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«



▲ *„Mach schneller, mir wird kalt...“*

Wir sind die Roboter

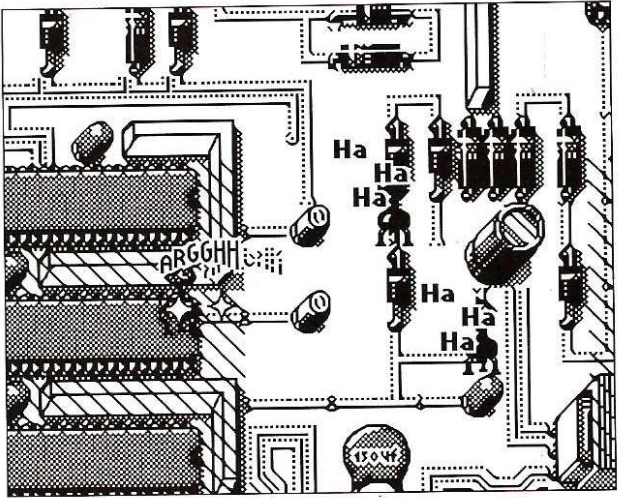
Wie human scheinen doch die Aussichten für das 21. Jahrhundert zu sein. Während sich im alten Rom noch Menschen in der Arena niedermetzelten, sind es in der Zukunft nur dämliche Maschinen, denen man jeden Schritt einprogrammieren muß.



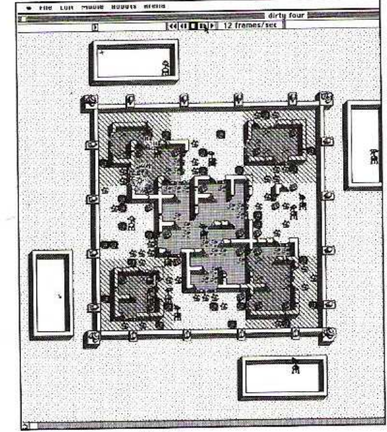
▲ *Da haben die Jackie Fans ordentlich aufgeräumt*

ROBOSPORT

System: **Macintosh**, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **Maxis**, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Ohne Worte*



▲ *Das Spielfeld*

Schon mal was von Olympischen Roboterspielen gehört? Nein? Dann sollt Ihr Euch **Robosport** von **Maxis** zulegen. Dort gehen nämlich Roboter getreu dem Gladiatorenethos gegeneinander vor. Der Mensch sitzt nur noch an seiner Tastatur und programmiert die intelligenzlosen Blecheimer. Das ist auch gesünder, denn die wandelnden Mülltonnen sind mit Waffen ganz ordentlich bestückt.

Doch bevor die Action losgeht, will erstmal jeder Roboter genau programmiert werden. Die Aktionen beschränken sich auf Bewegung, Schießen und Überwachen. In drei Szenarien (Ruinen, Wohngegend und Computerplatine) heißt es täuschen, tarnen und verpissen (Bundeswehrjargon). Da dies auch die Gegner machen, muß man sich eine ordentliche Portion Taktik aus den Rippen schneiden. An sich wäre Robosport eher ein ödes Strategiespiel, aber da gibt es noch eine Feinheit, die das Game über den Durchschnitt hebt. Bei diesem Roboterschach können nämlich vier Spieler an vier vernetzten Rechnern in die Arena treten und den Gegnern einen überplätten. Also genau das richtige Spiel um in Werbeagenturen - schließlich gibt es dort fast ausschließlich Macs - interne Streitigkeiten auszutragen oder Beschlüsse zu fassen.

In Sachen Optionen gibt es keinen Grund zur Klage. Die sind nämlich reichlich vorhanden. Beispiele gefällig? 2100 Arenen, fünf Spielziele, vier Schwierigkeitsgrade, fünf Formationen, stufenlos einstellbare Spielzeit, diverse Waffen- und Robotergattungen und, und, und…

Kompliziertes Spiel? Nein beileibe nicht, die Benutzerführung ist per Beispiel so gut im Handbuch erklärt, daß jeder, der weiß wie eine Maus funktioniert und lesen kann, innerhalb einer halben Stunde gegen den Gegner antreten kann. Nur ob die Motivation im Einzelspielermodus lange erhalten bleibt ist nicht so sichergestellt. Im Zwei-, Drei- oder Vierspielermodus (per Modem oder Netzwerk) gibt es da überhaupt keine Frage. Das Urteil wird in Sachen Motivation deshalb gemittelt. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	11
Spielablauf	9
Motivation (Einzel)	7
Motivation (Netzwerk)	10
Gesamtnote	8/9

»ZUFRIEDENSTELLEND/GUT«

KONVERTIERUNG ROBOSPORT (Amiga)

Hersteller: Maxis, empf. VK-Preis: ca 100 Mark, Muster von: Hersteller.

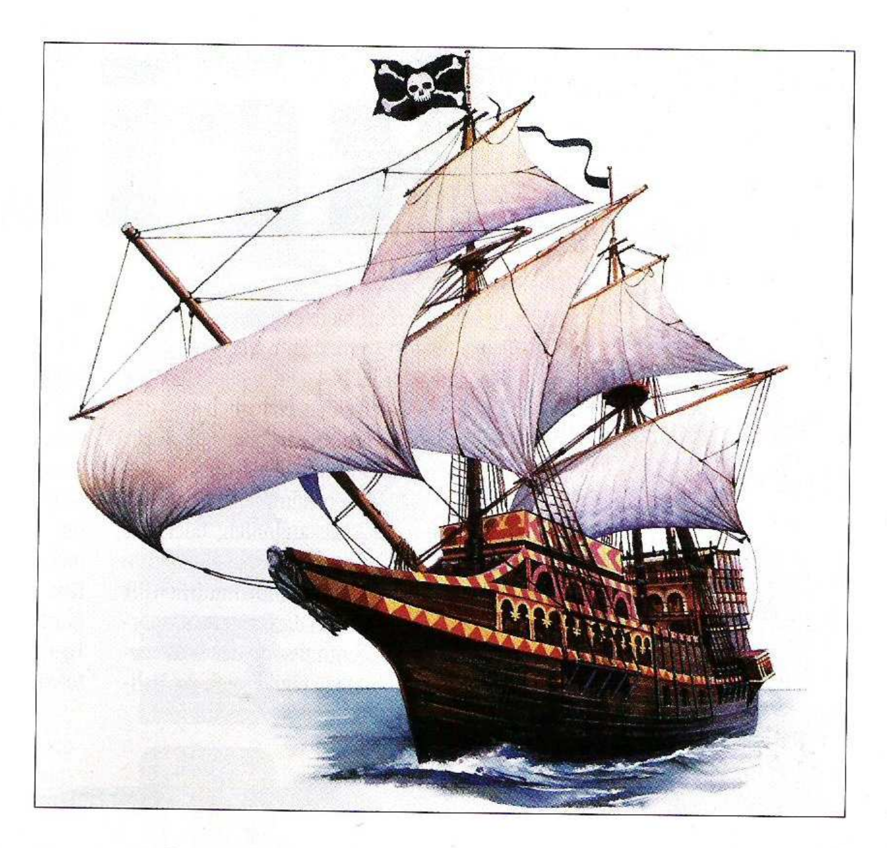
Keine Änderungen, nur etwas 'behäbig'! Läuft nur mit 1 MB, Festplatte wird empfohlen. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	11
Spielablauf	9
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Noch heute könntest Du Herrscher über eine Eisenbahngesellschaft werden, eine neue Zivilisation schaffen oder Dir die Zeit unter Piraten in der Karibik vertreiben!



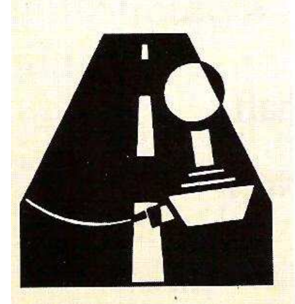
Du könntest natürlich auch zeitig schlafen gehen!

Bei solchen phantastischen Abenteuern wirst Du aber kein Auge zukriegen! In jedem Spiel hat Sid Meier, Guru unter den Game-Autoren, taktische Rollenspiele eingebaut, um Eure Phantasie zu beflügeln und Euren Verstand zu schärfen. Du kannst also endlich Deinen Traum vom wilden Zugfahren wahrmachen, mit Dshingis Khan kämpfen und überleben oder in spanischen Meeren mit einer Galeone auf Kaperfahrt gehen. Oder würdest Du Dich etwa mit weniger zufrieden geben?



"Railroad Tycoon", "Civilization" und "Pirates".
Klassiker vom besten Software-Verlag Europas.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: +44 (0)666 504 326



Simulation

Drogen-krieg

Kokain - die Droge, die einem für einen Haufen Kohle vorgaukelt, man sei King Louis - ist das Hauptziel einer Drogenbekämpfungseinheit in Kolumbien. Und die Mitglieder dieser Einheit sind dafür um Längen besser ausgerüstet, als die Jungs von Miami Vice. Mit schicken Zuhälterautos und Rennbooten gibt man sich dort nämlich nicht zufrieden.

A.T.A.C.
- PREVIEW -

System: **PC** *(VGA, diverse Soundkarten)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Microprose**, Muster von: **Hersteller**.

Also Simulations-, Strategie- und Actionfreaks: Nun könnt Ihr euch bei A.T.A.C. von Microprose austoben. Als Chefkoordinator der Drogenbekämpfungseinheit A.T.A.C. habt Ihr und Eure sieben Kumpane Kommando über acht F-22-Jets und acht AH-64-Helikoptern. Das Ziel ist es, je nach Szenario ein bis vier Drogenbossen zu zeigen, was 'ne Harke ist.

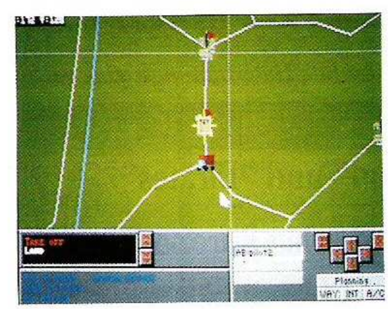
Mit Waffen und ähnlich nützlichem Gerät zur Genüge bestückt darf ordentlich geholzt werden. Damit das ganze auch nicht zu langweilig wird, gibt es innerhalb Kolumbiens eine Menge Targets, die zerstört werden müssen. Pro Missionsflug dürfen bis zu vier Flieger in die Luft beordert werden. Natürlich setzt das eine Menge Planungsarbeit voraus, denn die vier auserwählten Jäger müssen erstmal ihre Befehle bekommen. Ob sie nun eigenständig Ziele angreifen, oder nur Geleitschutz fliegen, ist dabei allein Eure Entscheidung. Zudem muß natürlich für Informationen über die Drogentransporte und die Aufenthaltsorte der Bosse gesorgt werden. Dazu eignen sich die Helikopter fantastisch, die notwendiges Material an die Untergrundagenten in den Krisengebieten liefern.

Die wichtigste Aufgabe in A.T.A.C. ist es aber dann doch, die Ziele per Flugzeug oder Helikopter zu zerstören. Und das ist den Machern von Microprose mal wieder bestens gelungen. Klar, daß ein neuer Microprose-Flugi-Simulator wieder einmal eine Menge neuer Optionen parat hat. Nicht nur im fliegerischen Bereich zeigt sich A.T.A.C auf dem neuesten Stand der Microprose-Technik. Von den immer wieder gleichen Missionen anderer Jet-Kampfspiele ist nicht mehr viel übrig, denn die Zeit ist ein wesentlicher Faktor im Microprose-Neuling. Motto: Wer nichts macht, verliert! Während Ihr nämlich noch Euren Piloten die Aufträge erklärt, sitzen die bösen Bosse nicht wie die Igel auf der Straße und warten auf die Autoreifen. In der Vorabversion kommt schon eine Menge Action, Strategie und Flugifeeling rüber. Für mich besteht eigentlich kaum noch ein Zweifel, daß die Jungs mal wieder einen Meilenstein in Sachen strategischer Action-Simulation gesetzt haben, selbst wenn die Vektor-Grafik im Flugmodus nicht viel neues außer ein paar Details mehr zu bieten hat.

cus



▲ *Profis am Werk: Luft- und Bodenkampf par excellence*


▲ *Es geht nichts über eine gute Planung*

Der kleine Pop-



MIKE READ POP ADVENTURE - PREVIEW -

System: **PC,** geplant für: **Amiga, Atari ST, CD-ROM,** Hersteller: **Celebrity Software, England,** Muster von: **Hersteller.**

Manager-Games gibt es inzwischen ja reichlich für alle möglichen Einsatzgebiete, warum also nicht auch eines, das den Aufstieg einer unbekannten Pop-Band zur Nummer Eins zur Aufgabe macht ...

So geschehen bei Celebrity Software, die, wie der Name schon vermuten läßt, ihre Games mit zugkräftigen Namen versehen will. Mike Read, ein in England sehr bekannter DJ und Fernseh-Moderator macht den Anfang und zeichnet auch für die Musik des Games verantwortlich.

Obwohl der Titel Mike Read Pop Adventure eher auf ein Abenteuerspiel schließen läßt, liegt der Schwerpunkt des Games eindeutig auf der Strategie-Seite. Ben, der Held des Games, muß sich ein paar Hinterhofmusiker aussuchen, mit denen er eine Band formen und managen kann. Dann heißt es, die Tücken des Showbusiness auszutricksen, die Band zu "trainieren" und sich um Werbung, Akzeptanz bei Radiostationen und ähnliches zu kümmern.



▲ *Das sind die Häuser der großen Pop-Stars*



▲ *Mike Read steht für den Debut-Titel von Celebrity Software Pate.*



▲ *Home, sweet home ...*



▲ *Die Motorrad-Sequenz*



▲ *Das ging ins Auge*

Der Spieler bewegt sich dabei durch die diversen Räume, kann Gegenstände untersuchen und aufnehmen und sich sogar als Motorradfahrer versuchen. Acht Levels beinhaltet das Game, das dem Spieler jede Menge Entscheidungsfreiheit läßt. Ein recht interessant erscheinendes Feature ist die Quiz-Sequenz am Ende eines Levels, in der Fragen rund um die Pop-Szene beantwortet werden müssen. Das ab voraussichtlich Oktober erhältliche Game wird komplett ins Deutsche übersetzt und soll auf seinen zehn PC-HD-Disketten jede Menge Sound enthalten.

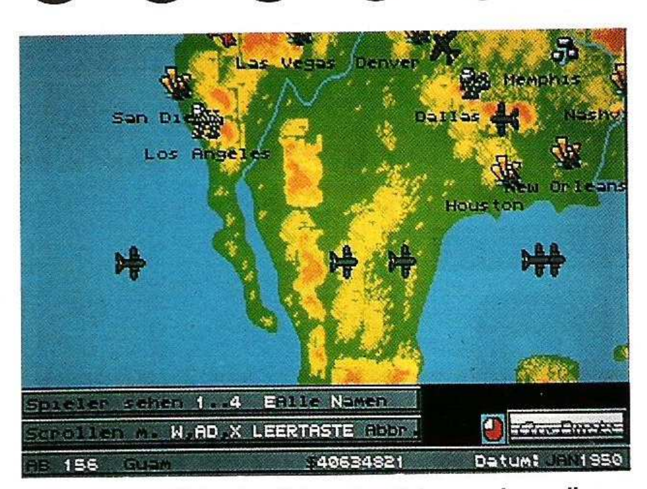
ddf/ah

Eine Dakota wird zum Jumbo

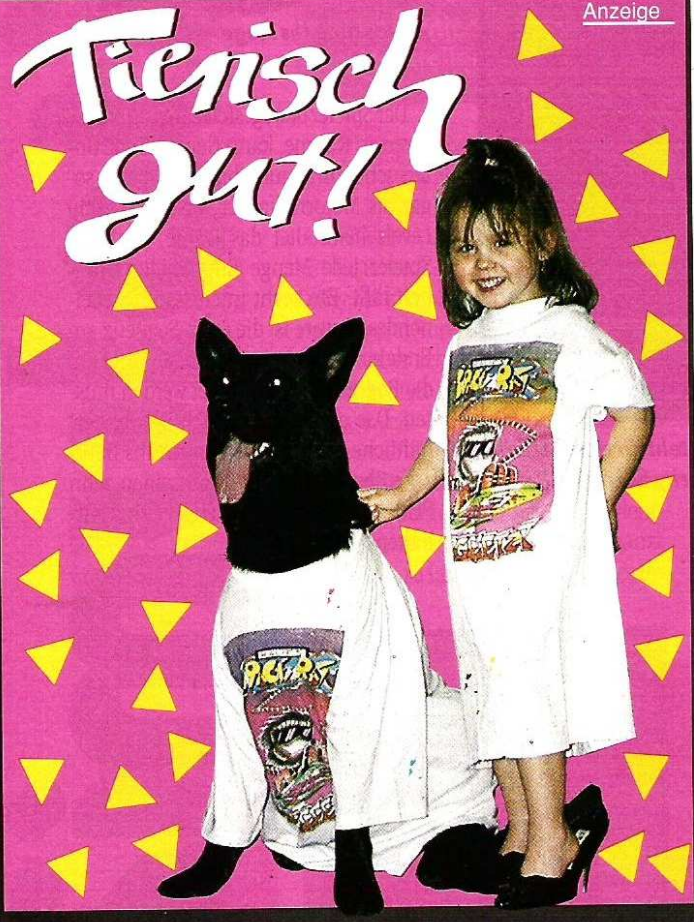
AIR BUCKS

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, **ST**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Impressions**, Muster von: **Hersteller**.

Das mußte ja passieren. Man wundert sich, warum das eigene Konto steigt und steigt, und dann kommt das dicke Ende: Die Flugzeuge werden teurer - und das zur Verfügung stehende Geld immer weniger.



▲ *Der Zoom-Effekt, der einiges deutlicher machen soll.*



Wer da nicht verzweifelt und einen coolen Kopf bewahrt, wird bei **Air Bucks** von **Impressions** zweifellos auf seine Kosten kommen. Gestartet wird bei diesem Fluggesellschafts-Manager-Programm im Jahre 1946. Inventar: Eine Dakota und schlappe 100.000 Dollar.

Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad man für die drei Computergegner wählt oder welchen IQ Eure menschlichen Mitspieler besitzen, wird man mehr oder weniger schnell Landerechte erwerben, neue Flugzeuge kaufen oder die Routen- und Ausstattungsplanung vornehmen können.

Komfort?

Letztere sind übrigens sehr bedeutsam für den weiteren Ablauf: Eine DC-3 schafft eben nur 1000 Meilen - von Miami bis Tokio fliegt die schon mal nicht. Und ein Passagier, der bei den anderen Gesellschaften besonderen Komfort findet, wird lieber mal tiefer in die Tasche greifen und uns "Billigen" den Mittelfinger zeigen.

Nicht zu vergessen sind Frachtaufträge. In seinen Flugzeugen sollte man daher auch rechtzeitg für Platz sorgen und starke Warenumschlagplätze ins Visier nehmen.

Das geht dann ein paar Jahre so weiter (wobei man den Lauf der Zeit vierfach variieren kann), bis man irgendwann die wirklich dicken Brummer kaufen will - und spätestens dann sollte man genug eingenommen haben.

Natürlich gibt es noch diverse Nebenereignisse wie z.B. Streiks, Schlechtwetterlagen und ähnliches, alles in allem aber erinnert das Gameplay sehr an **Airline** von **Falken**, wobei das Impressions-Produkt komplexer, dafür grafisch wesentlich schlechter (man achte mal auf den "Zoom"-Effekt - gulp!) und leider auch zum Teil etwas unübersichtlich ist.

Darüberhinaus wird das Spiel erst sehr spät wirklich spannend - und weniger spielbegeisterte Strategen könnten vorher die drei Disketten weglegen. Anfänger haben indes mit dem "Standard"-Modus eine gute Trainingsbasis für wirklich schwierige Managerprogramme. Nach ein paar Monaten Spielzeit (laut Programm, versteht sich!) wird man den Dreh raushaben.

Umfangreich ...

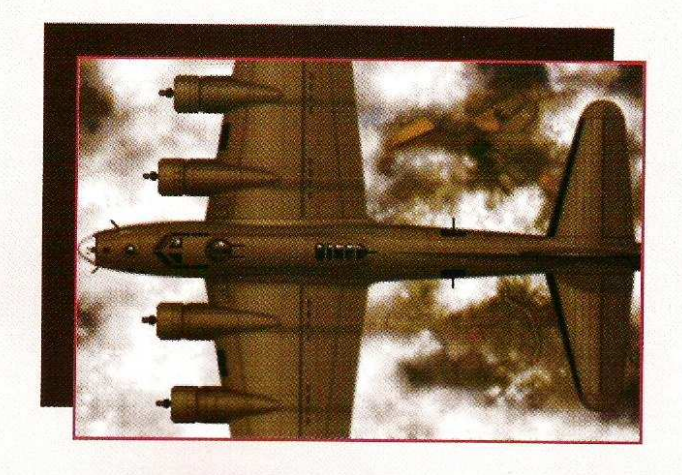
Die sehr gute Übersetzung sowohl der Anleitung (90 Seiten!) als auch der Icons, die bequem mit der Maus angeklickt werden können, die zahlreichen Möglichkeiten, die einem das Programm bietet, und schließlich die Tatsache, daß man allen Käufern im Herbst des Jahres ein preisgünstiges Update mit besseren Grafiken (oh ja, bitte!) und neuen Flugzeugen anbieten will, sind Pluspunkte des Spieles, in das man ruhig einmal reinschauen sollte.

Man muß sehr geduldig sein - aber dafür bekommt man eine halbwegs solide Arbeit zu sehen - und das ist heutzutage auch schon etwas wert...

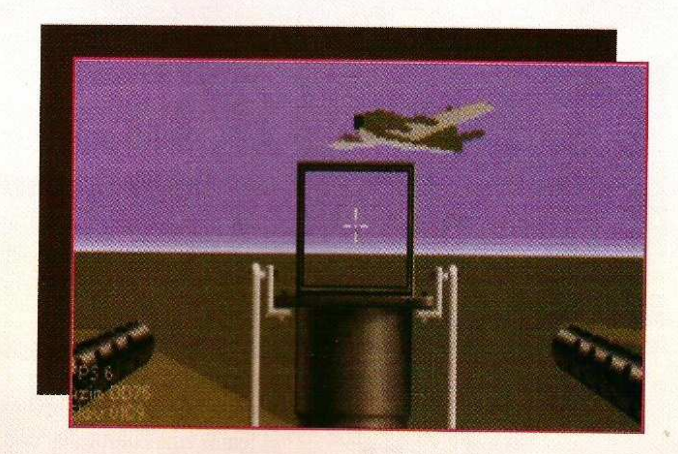
Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik (Animation/Karten)	3/6
Anleitung	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«







Eine absolute Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!

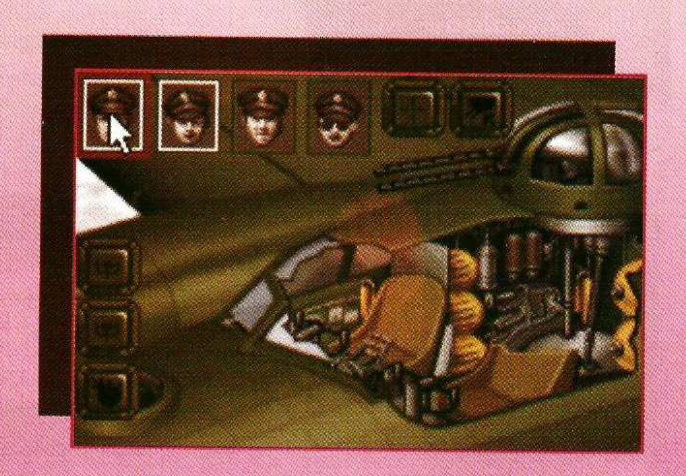
Im Frühling 1942 landete die US 8th Air Force in Großbritannien. Ihre Aufgabe bestand darin, eine Luftoffensive gegen das von Deutschland okkupierte Europa zu starten, indem sie Tagesangriffe aus großer Höhe auf genau festgelegte, strategische Ziele flog. Der für diese Aufgabe eingesetzte Bomber war die B-17 - die "Fliegende Festung".

MicroProse bringt Ihnen nun die vollständige Simulation des legendären Flugzeugs aus dem Zweiten Weltkrieg. Bis an die Zähne bewaffnet dringen Sie und ihre zehnköpfige Besatzung mit der B-17 tief in das besetzte Europa vor. Hoch über den Wolken fliegen Sie in Formation. Mehrere P-47 Thunderbolts, einsitzige Jagdflieger, bieten Ihnen Geleitschutz. Vorsichtig pflügen Sie sich Ihren Weg durch blitzendes Flakfeuer und nehmen es mit der mächtigen deutschen Luftwaffe auf. Doch Sie tun alles, um nicht von der Bomberformation abzukommen, denn Sie haben eine Ladung von zehn 500 Pfund-Bomben über Ihrem Ziel abzuwerfen.



Fliegen Sie 25 Luftkampfeinsätze auf historisch wichtige Ziele. Starten Sie mit Ihrer Maschine und setzen Sie zur Landung an, indem Sie sich der hochdetaillierten Cockpitsteuerungen bedienen. Als Kommandeur sind Sie für Ihre gesamte Besatzung verantwortlich. Schätzen Sie ihre Stärken und Fähigkeiten richtig ein, damit sie jederzeit in der Lage sind, die Position des Bombenschützen, Navigators, Funkers, Technikers, Kopiloten oder eines Bordschützen einzunehmen.

MicroProse bietet Ihnen hiermit eine Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!





B-17. Flying Fortress.

Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich, später auch für Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. GB. Tel: +44 (0)666 504 326.



◀ Der Vorspann ist besser als das Game

Regenrennen auf ▼ Abruf

Mäuse, Motoren und Langeweile

Rrrrrrroooooaaamm! 26 Formel-1-Boliden grummeln auf ihren Startplätzen. Das 30-Sekunden-Schild wird hochgehalten, Mansell fletscht die Zähne, Senna schaut selbstverliebt in den Rückspiegel und Michael Schumacher überlegt sich, daß er eigentlich auf die Toilette muß. Die Rote Ampel leuchtet auf…

Na, ganz so toll ist die Umsetzung des Formel-1-Zirkus' von Accolade nicht gelungen. Aber die Programmierer haben nicht auf der faulen Haut gelegen und sich einige kleine Leckerbissen ausgedacht. Insgesamt können nämlich drei Grand-Prix-Jahre ('90,'91 und '92) durchgespielt werden. Perfektion schien hier ein Muß, denn es gibt sowohl den '90er Stadtkurs von Phoenix, als auch die modifizierte '91er Strecke. Außerdem ist ein Streckeneditor vorhanden, mit dem eigene Pisten entworfen und vorhandene verändert werden können. Natürlich wurde auch an eine Einzelrennfunktion gedacht. Gefahren wird wahlweise mit McLaren Honda, Williams-Renault, Ferrari, Benetton-Ford oder Tyrrell. Einstellungen gibt es auch zur Genüge: Reifen, Bremsen, Lenkung, Übersetzung, Spoiler und Cockpithöhe.

Schikanen für den Kinderwagen

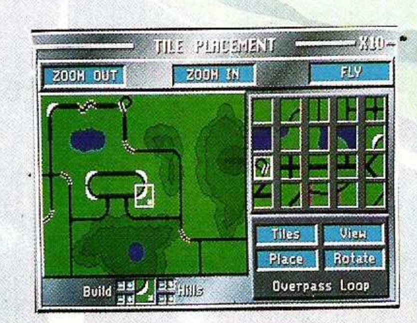
Tja, und dann … dann kommt lange Zeit nichts mehr. Halt, Moment, da wäre ja noch das Rennen an sich. Und jetzt wird es wirklich nicht mehr detailverliebt. Die Strecken stimmen nur ungefähr mit den Originalen überein, die Lenkung ist selbst für die Spitzenfahrer des ASM-Teams eine Zumutung, und die Schikanen sind so eng und eckig, daß man sogar Schwierigkeiten hätte, einen Kinderwagen da durch zu schieben. Schlußendlich gibt es auch nur 16 statt der 26 Fahrer im Feld. Aber da sind wir noch lange nicht am absoluten Tiefpunkt angekommen. Der kommt nämlich jetzt: Also, Ihr 386SX-Besitzer, Ihr könnt Euch schon mal auf eine Ruckelparty einstellen. Unter 16MHz läuft erstmal so gut wie gar nichts. Mit 21 MHz könnt Ihr gerade noch so mit ein paar Konkurrenten fahren (außer im Regen). 386er Besitzer mit 25 und mehr MHz haben da schon bessere Karten, aber auch hier gilt: Mit der Maximalzahl an Kontrahenten und Regen geht es ganz schön zappelig zu.

Als Fazit bleibt für dieses Game nur zu sagen: Die Detailfreude der Voreinstellungen hat sich für die Rennen selbst ins Gegenteil verkehrt.

Marcus Höfer

GRAND PRIX UNLIMITED

System: **PC** *(VGA, MCGA, Soundblaster, AdLib, Roland)*, geplant für: -, empf. VK-Preis: **120 Mark**, Hersteller: **Accolade**, Muster von: **Hersteller**.

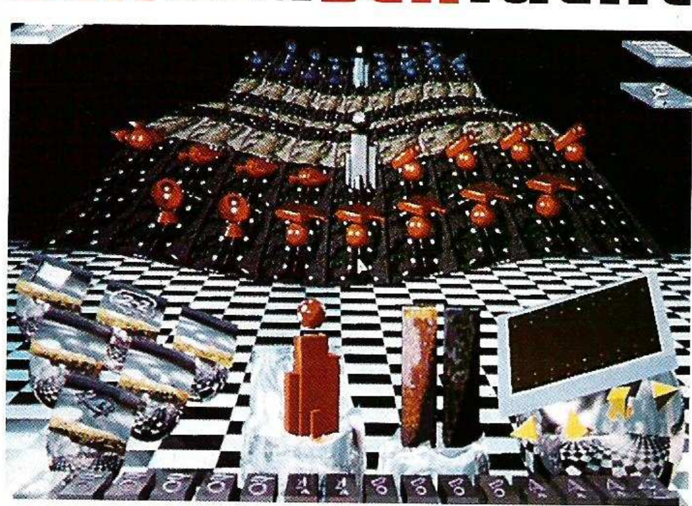


▶ Formel-1-Kurse im Eigenbau

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	6
Realitätsnähe	5
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Schachschlacht



▲ *Dieser Spielscreen läßt schon die grafischen Leckerbissen im Game erahnen*

THEATRE OF WAR

System: **PC** *(Super-VGA)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Three- Sixty**, Muster von: **Electronic Arts**.

Also Schachfreaks, es gibt etwas neues an der Bauernfront. Und zwar: **Theatre of War** von **Three-Sixty**. Nach einigen Testläufen mit Michael waren wir einer Meinung: Wer will hiernach noch ein Schachbrett angucken. Bei ToW puckern die Strategenherzen mit 33 Mhz weiter. Die Grundtechniken sind für Leute, die begriffen haben, wie eine Dame beim Schach wetzen kann, schnell begriffen. Zumindest für ein paar nette Schlachten auf dem Raster reicht's lang hin. Das Prinzip ist eben ein wenig vom Schach übernommen, nur daß der König Warrior heißt und ausgeknipst werden muß. Und dazu gibt es ausreichend Spielfiguren mit entsprechenden Eigenschaften auf dem Brett. Auch mit dem platten 8x8-Felder Raster haben die Programmierer gebrochen. Die anwählbaren Spielfelder sind von minimal bis riesig groß zu haben - und das für drei verschiedene Games (Mittelalter, Neuzeit, Zukunft). Klar, daß die Figuren auch dementsprechend mit anderen Eigenschaften ausgestattet sind. Dabei ist die Mittelalter-Geschichte noch die einfachste - weil, wenig verschiedene Figuren. Richtig kriminell wird es in der Zukunft. Mit Radar und Raketen darf man sich dann beharken.

Bei soviel Lob gibt es natürlich auch einen Hahnenfuß, denn mit unsäglich veralteten 286er Rechnern ohne Super-VGA-Karte und ausreichend freiem Speicher kann man das Game rollen - und zwar in die Mülltonne. Zum Glück besitzt ja fast überhaupt keiner mehr ein so hoffnungslos veraltetes Gerät. Einmal abgesehen von 90 Prozent aller Schüler, Azubis, sonstige Berufssparten und 95 Prozent aller ASM-Redakteure. Kurzumpunkt: Ein gutes Spiel, das aber leider einer Minderheit vorbehalten bleiben wird. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	12
Anleitung	8
Spielablauf	10
Motivation	8
Gesamtnote	9

»GUT«



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird von Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(*Erhebungszeitraum für ASM 9/92:* 11.6.-10.7.92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden*)

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
3.	(8)	Lemmings	Psygnosis
4.	(4)	Formula I Grand Prix	Microprose
5.	(-)	Mad TV	Rainbow Arts
6.	(5)	Airbus A 320	Thalion
7.	(-)	Sensible Soccer	Mindscape
8.	(2)	Pinball Dreams	Century Software
9.	(-)	Battle Isle Data Disk	Blue Byte
10.	(-)	Amberstar	Thalion

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(-)	Indiana Jones IV	Lucasfilm/R.A.
3.	(6)	Airbus A 320	Thalion
4.	(2)	Civilization	Microprose
5.	(4)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
6.	(-)	DSA - Die Schiksalsklinge	Attic
7.	(3)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
8.	(7)	Lemmings	Psygnosis
9.	(-)	Battle Isle Data Disk	Blue Byte
10.	(-)	Aces of the Pacific	Dynamix

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(5)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(1)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
3.	(2)	Pirates	Microprose
4.	(3)	WWF Wrestling	Ocean
5.	(6)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
6.	(10)	Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
7.	(4)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
8.	(7)	The Simpsons	Ocean
9.	(-)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
10.	(8)	Winzer	Starbyte

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2.	(4)	Lemmings	Psygnosis
3.	(2)	Airbus A 320	Thalion
4.	(7)	Formula I Grand Prix	Microprose
5.	(6)	Lotus Esprit Turbo Challange II	Gremlin
6.	(10)	Amberstar	Thalion
7.	(8)	Special Forces	Microprose
8.	(5)	Silent Service II	Microprose
9.	(-)	Their Finest Hour	Lucasfilm
10.	(-)	Ultima VI: The False Prophet	Origin

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

So landeten auch diesmal wieder zahlreiche Briefe und Postkarten bei uns, wofür wir uns recht herzlich bedanken. Unter allen Einsendern verlosen wir jeweils ein ASM-Jahresabonnement. Diesmal darf sich Andreas Stein aus O-7580 Weißwasser auf zwölf pralle, bunte Ausgaben freuen.

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege**

Falls Euch schon immer interessiert hat, wie Eure Zuschriften für die Leser-Charts hier ankommen: Wir haben unseren Hauspostboten bei der Arbeit beoachtet.

LESER-CHARTS — TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(7)	Battle Isle	Blue Byte
4.	(6)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
5.	(1)	Lemmings	Psygnosis
6.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
7.	(4)	Populous II	Electronic Arts

GRAFIK-CHARTS — TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(–)	Apidya	Blue Byte
4.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(4)	Turrican	Rainbow Arts
6.	(7)	Elvira	Accolade
7.	(6)	Lemmings	Psygnosis

SOUND-CHARTS — TOP 7

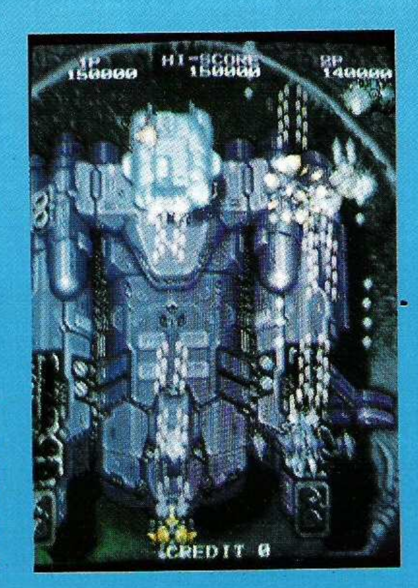
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(3)	Lemmings	Psygnosis
3.	(4)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(6)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(7)	Apidya	Blue Byte
6.	(2)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
7.	(–)	Elvira	Accolade

ASM SPIELHALLE

Hallo Freaks! Wer geglaubt hat, die Branche befände sich derzeit in einem tiefen Schlummer und müsse erst noch wachgeküßt werden, um endlich mal ein paar neue Spielkonzepte vorzulegen, wird in diesem Monat angenehm überrascht sein. Natürlich besteht der Großteil der Neuveröffentlichungen aus den gewohnten Variationen heißgeliebter Klassiker. Doch mit Mitchell meldet sich eine Firma zurück, die schon einmal für Bewegung im trägen Spiele-Einerlei gesorgt hat. Das neue Werk soll den Markt wieder kräftig durcheinander wirbeln. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Zwei ausgefuchste Ballerspiele treten zum Kampf an. Mehr zum Ausgang dieses Fights auf den folgenden Seiten!

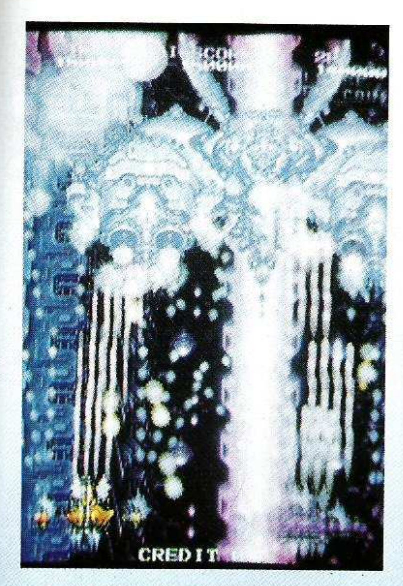
Michael Suck

Bekanntlich ist es ja so: Ein Pickel allein ist noch kein Zeichen fürs Erwachsensein - Reife braucht eben seine Zeit. Gleiches gilt für so manches Machwerk unter den Computerspielen: Dem schwachen Erstling folgt die geniale Fortsetzung. Der späte Ruhm entschädigt für die erduldete Häme der Konkurrenz und verführt zuweilen zum gewagten Statement, daß man ja schon immer an den Erfolg geglaubt habe. Sicher, oft passiert das nicht, doch wenn mal ein Spätstarter die Szene erobert, ist die Überraschung groß. Genauso groß wie in dem vorliegenden Fall, der Fortsetzung von *Truxton*. Niemand hätte dem Hersteller **Toaplan** nach dem überaus mäßigem Erstling noch eine Steigerung zugetraut. Doch mit **Truxton 2** beweisen die arg gebeutelten Japaner, daß man trotz der Beibehaltung der ursprünglichen Features durchaus ein ganz neues, weit besseres Spiel schaffen kann. Der große Haken am ursprünglichen Konzept war die unglaubliche hohe Trefferzahl, die die gegnerischen Raumschiffe erduldeten, bis sie denn endlich ins Nirvana einzogen. Und dies, obwohl das Spielerschiff mit einem dauerfeuernden Laser ausgestattet war, der sich durch diverse Power-Up's dreiteilen konnte und selbst auf Zielsuche ging. Der Frust wurde damals noch gesteigert, da die Programmierer die Feindsprites aus allen Lagen schießen ließen, ohne daß dabei zu erkennen war, woher denn die Geschosse geflogen kamen.

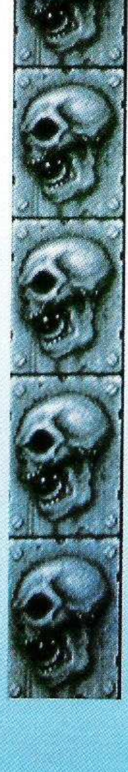


Ein würdiger Nachfolger: Bei Truxton II geht die Post ab! Weit mehr als beim Vorgänger

Weit besser präsentiert sich da Truxton II. Zwar gibt es immer noch den zielsuchenden Laser, doch wurde das Spiel nun weitaus übersichtlicher und vor allem fairer. Die Details sind es, an denen Toaplan feilte, um diesen Effekt zu erzielen: Der Laser ist nun kleiner, bleibt aber immer noch durchschlagend; die Feindsprites lösen sich schneller in Wohlgefallen auf, ballern aber wie eh und je. Die passende Antwort darauf: Maximal zwei



▲ ***Zuviel für die Kamera: Die Action von Truxton II muß man live erleben!***



Waffendrohnen stehen dem eigenen Schiff hilfreich zur Seite.

Ein Spaziergang ist Truxton II trotz der Änderungen aber keinesfalls. Dafür sorgen neben den massiven Angriffen der Feindflotten diverse Spielereien mit dem Parallaxscrolling sowie die oberknackigen Endgegner. Toll sehen sie aus, diese großen Viecher - fast zu schön, um sie plattzumachen. Und überhaupt: Die Grafik von Truxton II ist eine Klasse für sich und mit dem Vorgänger fast gar nicht mehr zu vergleichen. Lediglich die hämisch grinsenden Totenköpfe und das Bio-Tech-Design erinnern an die Verwandtschaft beider Games. Doch wer erstmal die herrlich colorierten, fein gemasterten Backgrounds bestaunt und die variable Animation der Objekte in allen Details gesehen hat, wird den Erstling nicht mehr vermissen. Die realistische Optik hält einen gefangen, und die reichlich vorhandene Action tut ihr übriges, um auf keinen Fall Langeweile aufkommen zu lassen. Bleibt nur noch eine Frage offen: Warum nicht gleich so?



Nur Dein Geschmack entscheidet!

Ein richtiger Exot ist das zweite Ballerspiel im heutigen Bunde. Denn nicht etwa aus dem längst nicht mehr so exotischen Japan stammt der **Flying Tiger**, nein, sondern aus dem kaum weniger High-Tech-orientierten Südkorea. Der in Seoul ansässige Hersteller **Dooyong** zeichnet für dieses klassisches Shoot-em-up verantwortlich. Klassisch deshalb, weil es sich um ein Spiel handelt, bei dem die Story schwachsinnig, das Scrollig vertikal und der Weltraum voller Feinde ist. Nicht zu vergessen: Die Waffenausrüstung. Unser Raumschiff vom "Flying-Tiger"-Geschwader kann durch die Bonussymbole zwar nur zwischen zwei Waffen wechseln, doch können diese um insgesamt vier Stufen durch entsprechende Power-Up's verstärkt werden. Beide Waffen, sei es nun die streuende Big Gun oder der langstrahlige Laser, haben in etwa die gleich große Durchschlagskraft. Die Qual der Wahl bleibt beim Spieler - nur Dein Geschmack entscheidet! Sehr löblich macht sich bei dem ganzen Geballer übrigens das Dauerfeuer bemerkbar. So kommt man wenigstens nicht ins Schwitzen und kann sich ganz und gar den Fieslingen aus den Tiefen des Alls widmen, die (so die Story) das ganze Universum erobern wollen. Na, Prost Mahlzeit!

Sollte es in heiklen Situationen dann doch mal eng werden, bleibt ja immer noch die Einsatz der Smartbombs, die in der näheren Umgebung des eigenen Schiffs den Weg frei machen. Mehr als dreimal kann sie aber nicht eingesetzt werden, es sei denn, man ergattert vorher eines der seltenen Symbole, die eine weitere Smartbomb aufaddieren.



Solide wurde das Gesamtkonzept optisch und akustisch

◀ ***Flying Tiger – das klassische Shoot-em-up***

umgesetzt: Die Grafik bietet Abwechslung in einem einheitlichen Design - technomäßig soll es halt sein. Der Sound untermalt die Feuerorgien nach bestem Können mit motivierenden Fanfaren oder hektischen Warnungen, wenn einer der Endgegner die Szene betritt. Auch nichts Neues - aber von Ballerspielfans wohlgelitten. So wissen wir und der Rest der Welt jetzt wenigstens, daß gute Spiele eben nicht immer aus Japan kommen müssen - der Flying Tiger zeigt die Zähne.

Asche zu Asche, Staub zu Staub

Die kleine japanische Spieleschmiede **Mitchell** galt bisher als "One-Shot-Company", wie man in der Branche so gerne sagt. Will heißen: In dem jahrelangen Sumpf der Erfolglosigkeit gibt es nur einen einzigen Lichtblick, einen einzigen Tophit - der Rest ist Schweigen. Klassisches Beispiel in unseren Breiten war (ist?) **Anco**, die bis zu ihrem *Kick Off* nichts Brauchbares vorweisen konnten und den ungeahnten, plötzlichen Erfolg mit mehreren Kick-Off-Nachziehern lang und schmutzig auskosteten. Mitchells Erfolgsspiel hieß hingegen *Pang* und ist jetzt auch schon zwei Jahre alt. Die simple Idee von ein paar hüpfenden Bällen, die mit einem Fanghaken immer weiter aufgespaltet werden müssen, wurde damals von Mitchell genial erweitert. Das Ding schlug ein wie eine Bombe und ist selbst heute noch an vielen Aufstellplätzen zu finden. Doch bis auf einen Nachfolger, der sich kaum vom ersten Teil unterschied, war von Mitchell seitdem nichts mehr zu hören. Das wird sich ändern!

Mit *Funky Jet* meldet sich der Underdog aus der kreativen Frühstückspause zurück und legt uns ein sehr originelles Konzept vor. Hauptbestandteil des Spiels ist ein völlig ordinärer Boxhandschuh. Sein Träger ist hingegen schon gar nicht mehr so ordinär, denn wo hat man mal schon einen grinsenden Blondschopf mit Raketenrucksack gesehen, der eben so einen Boxhandschuh trägt? Aufgabe dieses cartoon-like gestylten Grinsemanns ist es, den Sensenmann zu spielen. Mit seinem Boxhandschuh muß er nämlich all das widerliche Gesocks aus den Levels boxen, die preßlufthämmernderweise oder knochenwerfend die Umwelt mit ihrem Anblick verschmutzen. Jedes dieser Levels ist genau einen Bildschirm groß und mit verschiedenen Plattformen versehen, auf denen die üblen Gestalten herumlungern. Per Raketenrucksack und ein paar gefürchteten Schwingern kann der Blondschopf allein oder mit einem Mitspieler alsdann den Screen säubern. Zusatzpunkte gibt es, wenn man einen der Gangster auf seine Kumpels boxt. Dieser Domino-Effekt sieht so geil aus, daß man glatt auf die Punkte verzichten könnte.

Aber selbstverständlich ist nicht alles Zuckerschlecken, denn nicht nur Knochen und Hämmer kratzen an der Energieleiste der Helden. So muß man ab und zu auch selbst eine Watschen einstecken oder Blessuren auf einer Tretmine hinnehmen. Andererseits gibt's eine ganze Reihe Extras, die das Jetpack-Leben erleichtern: Speed up's, Punkte-Boni und Energie-Erneuerung sorgen für die richtigen Rahmenbedingungen, während der Powerup mächtige Rundumschwinger ermöglicht und das "Almighty Attack Jet" für kurze Zeit gar unsterblich macht.



Nobel, nobel: ▶ Funky Jet bietet eine Levelauswahl – gegen die Langeweile





◀ Mit Boxhandschuhen ins Getümmel: Prügelei im Plattformstil, darf eben verrückt sein.

Mag das alles auch ziemlich bierernst klingen, vielleicht sogar ein bißchen nach einem von diesen stupiden Prügelspielen, so ist das Game in Wirklichkeit doch nichts anderes als ein äußerst witziges Geschicklichkeitsspiel. Bonuspunkte wollen schließlich erreicht und fiese Typen möglichst schnell vom Screen gefegt werden. Daß das soviel Spaß macht, liegt vor allem an der perfekten Zeichentrick-Animation der Charaktere, dem sehr variablen Schwierigkeitsgrad und dem Spielablauf. Ein Heidenspaß ist das wüste Rumwirbeln der miesen Typen zwar auch so schon, doch verleihen die Extras, der aufmunternde Sound und die sehr romantischen Backgrounds dem Spiel den gewissen Pfiff.

Beim Test waren wir selbst überrascht, wie lange wir - vor allem im Zwei-Spieler-Modus - von dem Spiel gefesselt waren. Zwar wird Mitchell mit Funky Jet nicht an den ganz großen Erfolg von Pang anknüpfen können, doch daß diese Firma den Mut hat, etwas Neues auszuprobieren, muß honoriert werden. Zumal dann, wenn ein so kurzweiliges, hübsches Spiel dabei herauskommt. Einziger Fehlgriff in dem ganzen Werk ist eigentlich nur der Titel: Denn wo, bitte schön, bleibt denn bei dem Spiel der Funk? Und sollte damit doch der Staub gemeint sein - gesehen haben wir ihn nicht, denn bis das Spiel Staub ansetzt, vergeht ja wohl noch ein bißchen Zeit. ■




FALCON™
Spectrum HoloByte
FALCON
SUPREME
ADVANCED TECHOLOGY
THE F-16 FIGHTER SIMULATION
Action SIXTEEN
fly into Action
Take to the skies in an F-16 Fighting Falcon and fly this award winning simulation from
Spectrum HoloByte
FALCON™
Available on IBM PC, Amiga & Atari ST/STE
Empf. VK-Preis: 34,95 DM
PC Screen Shots
Plus two Mission Disks!
Operation: Counterstrike®
Available on Amiga & Atari ST/STE
Empf. VK-Preis: 29,95 DM
FALCON MISSION DISK
OPERATION: COUNTERSTRIKE
FALCON MISSION DISK II
OPERATION: FIREFIGHT
Operation: Firefight®
Available on Amiga & Atari ST/STE
Empf. VK-Preis: 29,95 DM
Amiga Screen Shots
Amiga Screen Shots
Erhältlich im führenden Versand- und Fachhandel.
Bezugsprobleme?
Tel.: 00 44 2 76 68 49 59
Send S.A.E. for FREE catalogue
VISA
Digital Integration
Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU15 3AJ

Kalter Krieg und Bombenstimmung

BRAVO ROMEO DELTA

System: **Amiga** *(1 MB)*, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Free Spirit Software**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Hurra! Wir haben ihn gefunden, den Flop des Monats! Und BRAVO ROMEO DELTA von FREE SPIRIT SOFTWARE erfüllt nun wirklich alle Voraussetzungen für diese Auszeichnung. Aber langsam, erst ein paar Worte zur Story. Vermutlich aus Langeweile zettelt die UdSSR einen handfesten Atomkrieg gegen die Vereinigten Staaten an und schickt per Luftpost einen megaheißen Gruß nach Amerika.



▲ *Die Antwort ist einfach!*

Das ist natürlich nicht die feine Art, und daher hat der Spieler die Aufgabe, dementsprechend zu antworten. Also beladen wir ein paar dicke B-52-Bomber und wärmen die Raketen vor. Dann ein Druck aufs rote Knöpfchen, und schon verwandeln sich einige russische Städte in ein Flammenmeer. Nach jedem Treffer erhöht sich natürlich die Strahlung und die Zahl der Toten.

Von entscheidender Bedeutung für den "Sieg" sind auch die Satelliten und die Frühwarnsysteme. Durch genaue Information läßt sich der eine oder der andere Bomber vor dem Ausklinken abschießen. New York wird dann möglicherweise nur von drei Atombomben getroffen.

Aber: Nicht nur der Inhalt ist geschmacklos und veraltet. Nein, auch technisch ist das Spiel absoluter Schrott. Die Grafik ist so katastrophal, daß man sich direkt freut, daß es nur acht Bilder im ganzen Game gibt. Auf Animation oder Sound wurde glücklicherweise ohnehin vollständig verzichtet.

Diesen Makel versucht Bravo Romeo Delta durch eine Vielzahl von verschiedenen Waffensystemen auszugleichen. Allerdings vergeblich, denn im Endeffekt ist es ziemlich egal, ob Kiev nun von einer MX-Rakete oder durch eine Cruise-Missile vernichtet wurde.

Mein Fazit: Bravo Romeo Delta ist alt, langweilig und ein klarer Fall für die BPS. Der Versuch, einen Atomkrieg zu simulieren ist restlos in die Hose gegangen. Wer unbedingt glaubt, mit Kernwaffen um sich werfen zu müssen, sollte sich dann doch Nuclear War zulegen. ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

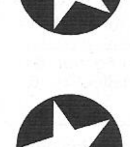
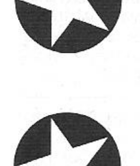
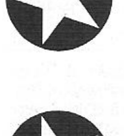
Grafik	2
Anleitung	2
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«

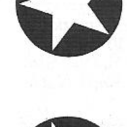














ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

Biete Software

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

! PD ANTARES PD ! Tausche und verkaufe Demos, Mega-Demos, Sera-Source-Codes und andere diverse PD-Software. Liste gegen Leer-Disk + Rückporto. Peter Schlieker, Finkenweg 4, 4270 Dorsten 1

Verkaufe 2 x Dynablasters v. Ubisoft für Amiga für SFr. 40, anstatt Fr. 80. Beide ungeöffnet. Habe noch viele andere Originale. Liste verlangen oder anrufen. CH-064/246416. R.Häfliger, PF 179, CH-5033 Buchs!

***** AMIGA *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 -

C64 * C64 *** C64** PD-Software, älter und brandneu, günstig abzugeben. G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Hallo PC-Freaks! Habe jede Menge Software (Orig.) für den PC abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien, Tel: 0222/84-30-525

Verk. für PC Monkey Island 2, dt., 5,25", HD, mit Lösungen, DM 40,-. Tel: 0551/300598, ab 16.00 Uhr.

Verkaufe Amiga-Originale (1A-Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

Verkaufe Amiga-Software MAD TV Jaguar XJ220 u.a.! Schreib an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien.

Verkaufe für Amstrad CPC Orig.-Spiele, z.B.; Star Games 2, Dragon's Lair 2, Basil, Exolon, Feuerstein Familie und viele andere Spiele. Jeder Bestellung liegt ein Gratis-Spiel bei. Tel: 06187/22447.

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

AMIGA: For da latest in DEMOS order an ABO at: Sven Worm, Güldenbergstr. 41, 5210 Troisdorf 1, FRG, or call: +49 (0)2241-76816 ... AF !! 25 Disks = 30 DM, 50 Disks = 55 DM

C-64 Spiele zu verkaufen. Z.B. Die Hard 2, Robocop III u.a. Schreib an Aigner, Postfach 161, A-1096 Wien.

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS PC!! Auch massig Anltg. vorhanden. Verk. Orig.: Aces of the Pacific, Civilization, Shuttle, uvm. Tel: 04551/83710 nur 17 bis 22.00 Uhr.

PC*PC*PC Neueste PD-Spiele & Anwender abzugeben!!! Gratisliste anfordern bei: Robert Schneller, PF 2, A-2703 Wr. Neustadt.

Atari ST und Amiga PD-Disketten ab 1,10 DM. Nur best of PD's. Für jeden etwas dabei. Katalogdisk gegen 2,50 DM bei Karsten Rotzoll, Mansfeldstr. 11, 4000 Düsseldorf.

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Verkaufe Amiga-Originale (1A-Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe die neuesten Original-Computerspiele für Amiga und PC, wie z.B. Indy 4, Monkey Island 2, Mad TV u. Schwarze Auge für je 25,-. Tel: 0261/23934, Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich.

300 Games der letzten 4 Jahre bis Juli 1992 für Amiga!! Originale mit dtsch. Anleitung, virenfrei!! Jede Spielgenre vorhanden. Wirklich attraktive Preise! Tel: 069/621225, Non-Stop ***

Atari-ST: Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

Wegen Systemwechsel liegt bei mir noch massenweise Software (Orig.) herum. Liste davon gibts gratis bei: K.Weselovsky, Payerg. 7, A-1160 Wien oder Tel. 0222/4209912

***** AMIGA *** MS-DOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 -

ÖSTERREICH: PC Monkey Island 2 komplett deutsch VGA 3,5" HD 800 ÖS - Space Quest 4 3,5" HD 500 ÖS - Tel: 03682/22622 ab 17 Uhr bis 19 Uhr.

Amiga-Originale! Verk. Berlin 48, Man. Utd. Europe für 40 bzw. 30 DM. Tausche auch gegen Airbus, Mad TV, Might + Magic 3. Tel: 0911/681483

Verkaufe PC-Originale: WC I 50 DM, Imperium 35 DM, Hard Nova 40 DM, Might + Magic 2 40 DM, GeoWorks Ensemble 1.2 300 DM, Tel: 02623/4455

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Biete + suche neueste PD-Soft!!! Biete auch Originale. Interesse an einem Club? Liste an: S.Konarkowski, Theodorstr. 19, 4990 Gladbeck! Auch Diskmag (eigenes)!

Atari ST und Amiga PD-Disketten ab 1,10 DM. Nur best of PD's. Für jeden etwas dabei. Katalogdisk gegen 2,50 DM bei Karsten Rotzoll, Mansfeldstr. 11, 4000 Düsseldorf.

Atari-ST: Immer neuestdie PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity'92!

PC*PC*PC Neueste PD-Spiele & Anwender abzugeben!!! Gratisliste anfordern bei: Robert Schneller, PF 2, A-2703 Wr. Neustadt.

Verkaufe Amiga-Originale (1A-Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

Preiswert! Speedball 2, PC 5 1/4", originalverpackt mit Anleitung, nur 40 DM /// PC-Globe 3.0, PC 3,5", originalverpackt, alle Graphiken, mit Anleitung nur 60 DM!!! Markus Köhler, Schiller-Str. 6, 6526 Alsheim.

300 Games der letzten 4 Jahre bis Juli 1992 für Amiga!! Originale mit dtsch. Anleitung, virenfrei!! Jede Spielgenre vorhanden. Wirklich attraktive Preise! Tel: 069/621225, Non-Stop ***

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 4, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

AMIGA FANS AUFGEPASST !! Biete PD-Software zu günstigen Preisen. Bitte 2,- DM Briefmarke oder 2,- DM Rückporto beilegen. Schreibt an: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1

Biete ca. 30 Game Boy Module, ca. 15 Game Gear Module, ca. 40 US-NES Module, ca. 40 Sega Master Module und PC-Engine M., Mega Drive u. Neo Geo M.: 04521/71497 ab 17 Uhr.

Vergebe günstige Software (Orig.) für Atari-ST. Gratisliste rasch anfordern bei: H.Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien, Austria

Verkaufe Originale für Atari ST: Railroad Tycoon, Black Gold je 40,- DM, Satan, Impossible Mission 2 je 25,- DM, Frank Schlosser, Tel: Dresden 579530

Verk. Amigaspiele: Wayne Gretzky 2 40 DM, Knight of the Sky 40 DM, Italy 1990 10 DM, World Soccer 10 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. PC-Spiele (nur Org.): Sim Earth, Air Combat, Wing Com. 2 (+ Speech Pack), Castle, WGH 2, Mario Andretti, Red Baron, Shuttle, Civilization, Links (Firestone, Beautyfull), u.a., Tel: 05141/26524

Atari-ST: Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

Verk. Amiga-Spiele (nur Org.): Realms, Armour Geddon, Railroad Tyc., Super Monaco GP, Das Boot, Ace of the great war, Tel: 05141/26524

Verkaufe für Amiga! Oh no more Lemmings Boot Disk und Monkey Island 2. Garantiert virenfrei!! Beide Original und kaum benutzt. Beide für 75 DM. Tel: 089/8418855

Monopoly! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto. Katalog anf.!

Wegen Umstieg ST-PC Orig. von 10 DM bis 99 DM abzugeben. Info bei: Floriantsits Georg, Otto Probst Str. 3/17/6, A-1100 Wien. Es lohnt sich.

Atari-ST: Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anf.!

Für ST: Hacker II 20 DM, Rockstar 15 DM, E-Motion 30 DM, Klax 25 DM, Little Com. People 15 DM! Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen.

MS-DOS: Sorcerers Appliance (50), Elvira (60), Eye of Horus (30), Prehistoric (40), Wrath of the Demon (50), Atomix (25), Xenon 2 (25). Rickbangerous 2 (30), Weird Dreams (20). Michael Mutis, Martin-Luther-Str. 72, 7000 Stuttgart 50

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf. *Amiga*

Wegen Systemwechsel liegt bei mir noch massenweise Software (Orig.) herum. Liste davon gibts gratis bei: K.Weselovsky, Payerg. 7, A-1160 Wien oder Tel. 0222/4209912

Atari-ST: Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1183 Wien.

300 Games der letzten 4 Jahre bis Juli 1992 für Amiga!! Originale mit dtsch. Anleitung, virenfrei!! Jede Spielgenre vorhanden. Wirklich attraktive Preise! Tel: 069/621225, Non-Stop ***

Verkaufe die neuesten Original-Computerspiele für Amiga und PC, wie z.B. Indy 4, Monkey Island 2, Mad TV u. Schwartze Auge für je 25,-. Tel: 0261/23934, Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich.

PC-Orig.: Tausche / Verkaufe Gods, Muds, Falcon 3.0, Battle Isle, A.T.P., Great Courts 2, Star Trek, BMP, Gobliins, Gunship 2000 etc. Alle 100% ok. Preis VHS. Tel: 07741/66341

Verkaufe Laserdisc Game Dragons-Lair mit Amiga-Interface + Steuersoftware, VB 130.-, Tel: 05586/1611 (David)

ST PD-Soft sehr günstig (1,90 DM je Disk). Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Wangerland 1, Tel: 04463/1029. Atari Originale (Power Monger u.a.)

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1.50, im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity'92

Wegen Umstieg: ST-PC Orig. von 10 DM bis 99 DM abzugeben. Info bei: Floriantsits Georg, Otto Probst Str. 3/17/6, A-1100 Wien. Es lohnt sich

Verk. für C64 für 20 DM: The Untouchables, Trans World, Invest, Reederei. Alle für 70 DM. Tel: 09952/1371 bzw. 1702 (Daniel)

Verkaufe C-64 Programme für je 20 DM: Roger Rabbit, Test Drive 2, Batman the Movie, Tom und Jerry, Ghostbusters 2, The Running Man (alles Originale). Tel: 02421/75537, verl. Sascha

Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern! Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

MS-DOS-MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern! T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien

Löse umfangreiche C-64-Sammlung auf. Liste mit Originalspielen gegen Rückporto. Christian Fink, Schulstr. 15, 6783 Dahn. Für Amiga: Berlin East VS. West (dt.) 60,- DM.

STOP VERK. ORIG. für PC: Stellar 7, Winter Games, Speedb. 2, Kings Q. V, Links, F15-2, Star Trek, F29-Retaliator, LHX, Jet Fighter 2, Die Hard, Crash Course, BOB-Their finest Hour, Wrath o. t. Demon, B.E.Nascar Challenge f. je 50 DM + Porto. Verk. nur gg. Vork. Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen - Tel: 06721/42786 - ab 12 Uhr!

C64-PD-Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite. Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

1400 Superpokes für nur 10 DM (C64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

Ich sende was andere nur versprechen. Tipsliste für alle Amigas mit 2500 Cheats, Codes, Lösungen für viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

Top: Amiga Tips, Cheats, Codes u. Lösungsliste! Über 2500 Cheats, Codes usw. Jetzt noch besser - nur 10 DM! Cheats u. Lösungen zu aktuellen Games!! 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! Demoliste = 2 DM! LS9!

Atari ST Falcon F-16, X-Out, Gfa Basic 2.0, Rock'n'Roll, Trinity, Steve Davis Snooker, zus. 60 DM. Turbo C 2.0 + Ass/Deb. 100 DM. Steinberg Twelve 30 DM. C-Lab Not. 3.1 500 DM. Tel: 089-722/61193

Atari ST Originale, z.B. (Midwinter, Winzer, F-16 Falcon, Ultima IV uvm.) Preise: 20 - 40 DM, PD-Soft (1.90 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Tel: 04463/1029 ST * ST* Originale * ST

Top: Atari Tips, Cheats, Codes u. Lösungsliste! Über 1000 Codes, Cheats usw. - Nur 10 DM - Außerdem: Die 10 besten ST Demos - 40 DM! Interesse an Demos u. PD? Info gegen 2 DM: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg - LSD -!!!

Verkaufe Pazific Islands-Original für 40 DM oder tausche gegen Monkey Islands oder Gobliiins. Thomas Holzmann, O-4270 Hettstedt, Rosmarienstr. 51 (Amiga)

Amiga u. Atari ST: Demos u. PD's zu Spitzenpreisen - Info gegen 2 DM! System angeben! Wir suchen noch Member f. unseren Compi-Club. Monatliches Mag und mehr! C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg - LSD - the best

Atari ST und Amiga PD-Disketten ab 1,10 DM. Nur best of PD's. Für jeden etwas dabei. Katalogdisk gegen 2,50 DM bei Karsten Rotzoll, Mansfeldstr. 11, 4000 Düsseldorf.

PC*PC*PC Neueste PD-Spiele & Anwender abzugeben!!! Gratisliste anfordern bei: Robert Schneller, PF 2, A-2703 Wr. Neustadt.

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS PC!! Auch massig Anltg. vorhanden. Verk. Orig.: Aces of the Pacific, Civilization, Shuttle, uvm. Tel: 04551/83710 nur 17 bis 22.00 Uhr.

C-64 Spiele zu verkaufen. Z.B. Die Hard 2, Robocop III u.a. Schreib an Aigner, Postfach 161, A-1096 Wien.

AMIGA: For da latest in DEMOS order an ABO at: Sven Worm, Güldenbergstr. 41, 5210 Troisdorf 1, FRG, or call: +49 (0)2241-76816 ... AF !! 25 Disks = 30 DM, 50 Disks = 55 DM

IBM-PC: Verkaufe Kings Quest 5, VGA, kompl. f. 69 DM. Tel: 08231/31015 (Tobi) 19.00 - 21.00 Uhr)

Verk. Amiga-Orig.: Gunship, ADS, Team Suzuki je 30 DM, Afrikan Raiders, Impact je 15 DM, Power Monger 20 DM, F 16 Combat Pilot, Falcon Collection, Mig 29 je 40 DM, Red Baron 50 DM, Harald Licht, Lindenstr. 25, 3120 Wittingen 2

Verkaufe Module für das Famicom / Mega-Drive / Game Gear Habe von altneu. Liste gegen 1,- DM. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis. Alles in Topzustand !!!

Tausche oder verkaufe Module für das Neo-Geo. Z.B. Last Resort, Nam 75, Ghost Pilot, Mabican Lord, Burning Fight. Bei Interesse ruft an! Tel: Austria 043/07752/65504

MS-DOS-Originale Ultima 6, Silent Service 2, Spirit of Adv. für je 50 DM + Porto (1a-Zustand!). Beholder 1 für nur 40 DM (engl.). Tel: 08233/30489 ab 19 h (Manni)

PC-Games: Dune, kompl. deutsch: 50 DM, Sim Earth, kompl. deutsch: 40 DM, Civilization, kompl. deutsch: 40 DM, Wing Com 1 + beide Mis.: 50 DM, Castles: 30 DM. Schreibt an: R.Meyer, Bökenkamp 2, 2820 Bremen 70

Software (alles Originale): Bundesliga-Manag. prof. m. Editor 60,-, Ökolopoly 60,-, Geisha 20,-, Kengi 25,-; Alles für PC und auf 3,5", Tel: 07644/8880

Verkaufe Master System II 1/2 Jahr alt + 5 Topspiele wie Sonic, Alex Kidd I + II, Shinobi, Mickey Mouse für nur 220 DM. NP 580 DM. Je Spiel 35 DM. Schreibt an: Thorsten Kerstan, Osnabrückerstr. 51, 4520 Melle 5

Verkaufe C64 II + 1541 II + 1804 uvm. / C 64 Disk Org. Ultima VI 20 / Might + M. II 30 / Champ. Krynn 30 / Death K.o.K. 35 DM / Wizardy V 20 / Sim City 30 / No. 1 Col. 35 + ASM-Hefte // 09386/627 Alex

Verkaufe für Amstrad CPC Orig.-Spiele, z.B.; Star Games 2, Dragon's Lair 2, Basil, Exolon, Feuerstein Familie und viele andere Spiele. Jeder Bestellung liegt ein Gratis-Spiel bei. Tel: 06187/22447.

Verkaufe Amiga-Software MAD TV Jaguar XJ220 u.a.! Schreib an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien.

Verkaufe Amiga-Originale (1A-Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

Verk. für PC Monkey Island 2, dt., 5,25", HD, mit Lösungen, DM 40,-. Tel: 0551/300598, ab 16.00 Uhr.

Hallo PC-Freaks! Habe jede Menge Software (Orig.) für den PC abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien, Tel: 0222/84-30-525

C64 * C64 *** C64** PD-Software, älter und brandneu, günstig abzugeben. G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Verkaufe Dune 50,-, Bundesliga-Manager-Pro 40,-, beides PC 3,5". 089/7231498 (Mark verlangen)

Verkaufe Police Quest 3, Heart of China, Die Kathedrale je 60,-, Space Quest 3, Hill Street Blues je 40,-, alle zusammen für 200,-. Alle Games für Amiga. Stefan Karlegger, Bergstr. 28, 6507 Ingelheim.

PC Infocom! Aus Preisausschreiben 20 versch. Textadventures + Hintbook und Karten, originalverpackt für 250,-. Nur komplett. M.Claus, Henricistr. 116, 4300 Essen 1 f.PC

Verkaufe original PC-Spiele 3,5", kpl. in deutsch, nicht registriert. Rise of Dragon 70,- DM, Space Quest III 70,- DM, 3D Construction Kit 90,- DM. Revelation Tel: 02331/51690 Hagen

Verk. PC-Orig.: LHX, SSI, Chuck Yeager, Monkey Island II, F-117A, Aces of the Pacific, zw. 30-50 DM. Tausch möglich! W.Schicker, Schlesische Str. 8, 8370 Regen. Tel: 09921/7284. Anruf lohnt!

Amiga Orig. mit Anl. Pirates, Kaiser, Silent Service I, Battlehawk, Ports of Call, Battlechess, Menace, Pictionary, Full Metall Planet, Puznic, Loopz, F29, Tel: 06542/22160.

PC-Originale: Civilization, LHX, PGA, Indy 3, Larry 3, F15 II, S.S.Soccer, Black Gold, Ishido, Soul Crystal, alle deutsch! Liste anfordern bei Andreas Kleiner, Schönbuchstr. 26, 7270 Nagold 6, 7459/8642

Verkaufe immer neueste Amiga-Originale: Dynabalas (Fr.40), Fire + Ice (40), Locomotion (35), Jetsons (20), Pinball Dreams (35). Alle ungeöffn. Liste verlangen bei: Ralph Häfliger, PF 179, CH-5033 Buchs! 064/246416

Verk. Sensible Soccer European Championchip 1992, Secret of Monkey Islands II und verschiedene andere Games für Amiga. Ruf doch mal an! Tel: 06442/24920

Habe vom Union bis zum Phaleon Gigademo alles was es an Demos für den Atari ST/STE gibt!!! Wenn Du eine Liste (alphabetisch & nach New's sortiert) auf Disk willst, dann schick mir 2 DM in Briefmarken: Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 7047 Jettingen.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50, im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity - Sanity!

Conquestador, Railroad Tycoon, Warlords, Ghengis Khan je 55 DM, Battle Isle, Centurion je 40 DM, Rings of Medusa, Sim City, Waterloo, Emperor of the Mines, Ritter, Lords of the Rising Sun, Khalaan je 15 DM, 05424/8196

Verk. f. PC: Startrek (45,-), Winter Challenge (45,-), Bundesl. Manager Prof. (50,-), Wing Commander Delux (70,-). Alles Originale auf 5,25". Ch.Thomas, Nr. 98, O-5504 Heringen.

SPIELGENERATOR (C-64) der Spitzenklasse zu verk. Einfache Menübedienung o. Programmierkentnisse! Im Nu ist Ihr eigenes Spiel fertig, das sie beliebig weitergeben können! Kpl. mit orig. Handbuch: 30,- (Neupr.: 109,-!) M.Wenderoth, Egerländer Weg 2, W-3505 Gudensberg.

Amiga-Originale: Fire + Ice, Jetsons, Myth, Pinball Dreams, Nebulus 2, Moonfall, Rubicon. Alle ungeöffnet. Liste verlangen. R.Häfliger, PF 179, CH-5033 Buchs, Schweiz, 064/246416

Verkaufe für je 10 DM C-64 Soft: Eishockeymanager, FußballStarmanager, Spiel des Wissens, Aktienmanager, Wirtschaftsmanager (alles Originale). Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau.

Verkaufe Originale für PC * Wing Commander 2 + Speech, Civilization, Might + Magic 3, Gobliins, Conquest of the Longbow uvm. Fieh Thomas, 06327/5272 alle f. 40% d. Neupr.

Amiga: Verk. orig. Indy 500 + Midwinter + Red Storm Rising + Test Drive 2 Collection + Tower of Babel + Indiana Jones 3, alles kompl. für nur 100 DM!!! (Tel: 08531/41201, nach 16.00 Uhr, Stefan)

*** **AMIGA** *** **MS-DOS** *** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 -

Verkaufe 2 x Dynablasters v. Ubisoft für Amiga für SFr. 40, anstatt Fr. 80. Beide ungeöffnet. Habe noch viele andere Originale. Liste verlangen oder anrufen. CH-064/246416. R.Häfliger, PF 173, CH-5033 Buchs!

*** **Gratislisten für Amiga und PC** *** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Suche Software

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche Vermeer auf Amiga und IK+ auf Amiga oder C64. Tel: 07543/1230, Mo-Fr 18-20 Uhr. Helmut Sauter, Im Winkel 2, 7994 Langenargen. Nur Originale!!!

Suche für C-64: Summer Games I + II. Für Amiga Winter Games, World Games, Empire und Grand Prix Circuit. Zahle pro Stück 20 - 25 DM. Tel: 07543/1230, Mo-Fr 18 - 20 Uhr. Fragt nach Helmut. Nur Originale!

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module, (Deutsches) Famicom + Module, Master System + Module, NES + Module, PC-Engine + Module. Auch Modulsammlungen. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr.

Suche: (gebraucht) Textomat +, Alter Ego und Law of the West für Amiga 500! Faire Angebote an: Peter Möller, Kampstr. 83, 4901 Hiddenhausen.

Atari ST: Suche Winzer, Sim Earth, Black Gold, A 320, Shuttle, Sim Ant, Global Effect – Verkaufe Invest und Great Courts 2. Meldet Euch unter Tel: 0201/582506

!!! Amiga !!! Ich suche Original Bards Tale I. Ich zahle gut, ersetze alle Kosten. Bitte schreibt an Christiane Wohlgemuth, Borkenerstr. 74, 4408 Dülmen

Suche für C64: Summer Games I + II. Für Amiga Winter Games, World Games, Empire und Grand Prix Circuit. Zahle pro Stück 20 - 25 DM. Tel: 07543/1230, Mo-Fr 18 - 20 Uhr. Fragt nach Helmut. Nur Originale!

Suche für Amiga 500: Empire, Kaiser, Defender o.t.Crown, Star Trek, Wing Commander, Maniac Mansion, Goblins, More Lemmings. Ruf mal an 04155/2885 (Dirk)

C 64 - C 64 - C 64 Suche Bard's Tale Trilogie/D und Might and Magic Teil I + II. Zahle bis zum Neupreis!!! Stephan Henninger, Eichenerstr. 11, 7969 Eichen, 07586/759 ab 18 Uhr.

Suche Vermeer auf Amiga und IK+ auf Amiga oder C64. Tel: 07543/1230, Mo-Fr 18-20 Uhr. Helmut Sauter, Im Winkel 2, 7994 Langenargen. Nur Originale!!!

Suche für PC: Slot-Maschinen-Programme (einarmige Banditen). Angebote an H.Kleinekorte, Kirchenstr. 2, O-2860 Lübz

PC-Software gesucht. Angebote an Thomas Meyer, Rheingrafenstr. 10, 6509 Flonheim

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche für PC Formula one Grand Prix. Tausche gegen Larry 5 oder Elvira 2. Tel: ab 19 Uhr 07166/1607

* **STFM * 1040 *** Suche vor allem Rollen- und Strategiespiele für den STFM 1040. Bin großer Rollenspielfan. Habe selber Spiele zwecks Tausch. Listen an: Stefan Pernar, Guldenhagen 9, W-3400 Göttingen.

Kaufe Amiga-Originale. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Hardware

Suche Neo Geo + Module, Deutsches Famicom + Module, Mega Drive + Module, PC-Engine + Module, Nes + Module, Master System + Module, 04521/71497 ab 17 Uhr

Defekte Amiga 500-3000 sowie intakte interne Laufwerke A500, auch größere Mengen, von Bastler für 200 - 300 DM gesucht. 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

Suche Amiga 500 mit Speichererweiterung für 500 DM! 2. Laufwerk erwünscht. Angebote an: Simon Eichhammer, Schloßstr. 16, 8215 Marquartstein, Tel: 08641/61699.

Biete Hardware

Verkaufe: C 64 + Final Cartidge 3 Modul + Floppy 1541-II (1 Jahr) + ca. 75 Disks mit Box + Datasette + Joystick + Disklocher, 675 DM!! Tel: 09941/6691 ab 18.00 Uhr!!

A590 Hard Driver (1 J. alt) 300,- ** Bücher: Amiga-Intern 40,- * Maschinensprache 20,- * Grafik in Assembler 25,- * Tel: 04473/777 *

Verk. A 2000 * Mon. 8833 (Philips) * 6 Org. Spiele * Zeitschriften und Bücher * 40 Leerdisketten * Zubehör und alle Kabel. VB 940,00 Tel: 08067/202, Mo-Fr ab 18 Uhr.

Verk. 386 High Screen, 20 Mhz, 40 MB wechselb. Festplatte, 2 MB RAM, 2 Laufwerke (5 1/4, 3 1/2), VGA-Monitor, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Power Basic, Bücher u. jede Menge Disketten. Tel: 069/874183. VP 1900 DM

Verkaufe Atari STE 1040 + Monitor SC 1224 + Floppy SF 314 + MS-DOS Emulator + Software + Spiele + Bücher. Preis 1400,- Pascal Bussotti, Zur deutschen Einheit 14, 8000 München 81, Tel: 089/931932

Verkaufe 1 Jahr alten 1040 STE + Color und S/W Monitor! Einschließlich Power Pack (18 Games) + 10 Leerdisketten + Omikron Basic! Neuw. 2100,-, Verk. 1650,- DM VB! I sag a Wunder!!! 02735/60848 (Matthias)

Verkaufe Cameron Colour Handy Scanner für Amiga 500/1000, 8 Mon. alt, noch 4 Mon. Garantie + Deluxe Photolab Zeichenprogramm, NP 1000 DM wegen Systemwechsel für 350 DM zu verkaufen. Tel: 02773/1281

Verkaufe Amiga 500, 1 MB RAM, Zweitlaufwerk, TV-Modulator, Golem Digitizer + Software, 100 Disketten, 20 Originale etc. VB: 1250 DM (Neu 2000 DM), Tel: 02443/2525 (Daniel)

Verk. A 500 ohne techn. Mängel mit vielem Zubehör: 1 MB-Erweit., ext. Laufwerk, Deluxe Work Centre, Staubschutz, Joystick, Mauspad, Monitor 1084 S, 13 Orig. Prog., NP DM 2300, VB DM 1200, Tel: 0261/52775

Biete SEGA-MEGA-DRIVE Jap. PAL/RGB Version! zu allen Modulen komp.!! + 8 (acht) Super-Games: Mus-haAleste, Batman, Quakshot, Gynong, T.L.Baseball, HardDrivin, Golf. Nur kompiett! Preis VB. Tel: 069/700757, WoEn!

Verkaufe Atari-Lynx mit 9 (neun) Spielen für 300,- (Spiele: KLAX, Bluelightning, RoadBl. Warbirds, Slime World, Chips Ch., Cal. Games, Gates Zendocon) Tel: 069/700757

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + Disketten + Handbücher + HF-Modulator + 2 Joysticks + Utilities. VB DM 550,- Tel: 0451/895212

Verkaufe interne 2 MB-Speichererweiterung ohne Uhr für 220 DM. Nicht abschaltbar und läuft nicht am A 500 Plus! Porto übernehme ich! Tel: 07161/77188, Fax: 07161/77188. Verlangt Thomas.

Verkaufe Amiga 500, 2 MB Hauptspeicher, 2. Laufwerk, 2 Joysticks und 2 Diskettenboxen. Preis: ca. 800,- DM. Ruf an: 08558/1578. Neuwertig! + Scart-Kabel für Fernseher.

Verkaufe Atari 1040 STE, Monitor SM 124, Maus, Joystick + 150 Disks (Spiele + Anwender) für 800,- DM. Frank Schlosser, Arno-Holz-Allee 4, O-8060 Dresden, Tel: 579530

Verk. Amiga 500 m. 1 MB + Mouse + Joysticks + TV-Modul + Disks + 60 Comp.Zeitschriften für 950,- DM u. Monkey 2 für 75 DM u. Larry 5 70 DM u. Grand Prix 60 DM u. S S Socker 55 DM. Schreibt an Apollon, Marktstr. 5, 7580 Bühl

Soundblaster 1.5 dt. Version mit Voice-Editor + CMS-Stereochips für DM 140. Alexander Scherer, Tel: 06173/68240 (ab 18 Uhr)

Verkaufe: Highscreen 286/16 Mhz, 2 Laufwerke, 32 MB Festplatte, DR-DOS 5.0, Gameport, Druckerport, Highscreen Monocrome-Monitor und Hercules-Monocrome Karte / 1250.- Tel: 06323/4426, ab 18 Uhr!!!

C 128 D2 + 1084S + FC3 + Geos 128 V2 + Maus 1351 + Joystick + 14 Originale (Spiele + Anwendung) + 50 Disks + Zubehör - Alles 100% ok! NP 1878 DM, VP 939 DM. Tel: 04152/2609 ab 18.30, Gerald T., Tel: 04526/8569

C128 D + 1084S + Zubehör NP 2000 DM, VP 1250 DM (handeln möglich) 100% fehlerlos G.Thomsen, Hansastr. 32, 2054 Geesthacht, 04152/2609 oder 04526/8569 (beide ab 18.30 Uhr)

Amiga 500, 1 MB, Uhr + 2. Laufw. + Maus + Anw. Soft + 50 leere Disks + 2 Games VB 850 DM. GFA-Basic 3.5 + Compiler + Ref.buch VB 300 DM. Oliver verlangen 07154/4300

Verkaufe Game Boy und 3 Spiele!! - Super Mario Land, Tasmania Story, Burai Fighter - VP: 180,- DM Tel: 08066/1467

Verkaufe Atari STE 1040 + Monitor SC 1224 + Floppy SF 314 + MS-DOS Emulator + Software + Spiele + Bücher. Preis 1400,- Pascal Bussotti, Zur deutschen Einheit 14, 8000 München 81, Tel: 0931932

Verk. 386 High Screen, 20 Mhz, 40 MB wechselb. Festplatte, 2 MB RAM, 2 Laufwerke (5 1/4, 3 1/2), VGA-Monitor, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Power Basic, Bücher u. jede Menge Disketten. Tel: 069/874183. VP 1900 DM

Verk. A 2000 * Mon. 8833 (Philips) * 6 Org. Spiele * Zeitschriften und Bücher * 40 Leerdisketten * Zubehör und alle Kabel. VB 940,00 Tel: 08067/202, Mo-Fr ab 18 Uhr.

A590 Hard Driver (1 J. alt) 300,- ** Bücher: Amiga-Intern 40,- * Maschinensprache 20,- * Grafik in Assembler 25,- * Tel: 04473/777 *

Amiga 500, Monitor 1084 S, Festplatte (42 MB + 1,5 MB RAM), 15 Original-Spiele (vor allem Adventures), 70 Disketten, NP über 3000,-, VB 2100,-, Malzer T., Luitpoldstr. 1-3, 8595 Waldsassen.

Verkaufe w. Systemwechsel: Atari 520, 1 MB RAM, 400 Disks, 2 Floppys, S/W Monitor, Mouse, Joys., 10 Orig. Games. Es lohnt sich!!! Ruft an: 02175/3085 (Mark) 2 Jahre alt!!!

Verkaufe Atari 1040ST! Billig! 2 Jahre. Philips Farbmonitor, TV-Tuner, 19 Orig. Spiele, Anwendersoftw., 2 spez. Joyst. NP 2500 DM, VP 1000 DM. Top Zustand! Tel: 09922/6319 (nach 16 Uhr)

Verk. C128, Floppy 1571 sowie div. Orig.-Programme für 500 DM. Tel: 05351/4724

Verk. Amiga 500, FM CM 8833, 1 MB, 2. LW, LDG-Player CLD-1500 mit Steuersoftw. usw., viele Super Games, 2 Joysticks, über 70 Computerzeitschriften + 1 Fil. alles 100% okay. NP: 4300 DM, Verkpr. 3400,- DM. Tel: 07442/4625, bitte nur nachmittags ab 17.00 Uhr - 20.00 Uhr.

A-2000 D (Kick 2.0, ECS-Chips), 1084 S, Festpl. Quantum 105 MB + Oktagon 2008, Drucker Epson LQ-450, 2. LW, viel Zub. + Soft, Wertv. Lit.! Alles erst 4 Mon. alt, DM 2999,-! Tel: 06381/40041

Verk. Mega-Drive (jap.), mit engl./jp. Chip (Texte umschaltbar) + 2 x AR.Power Stick + 5 Games, Darwin 4081, Mystic H. Yoko, Magical Hat, Sokoban, Shadow Dancer, nur kpl. für 750,- DM. Tel: 02861/1544

A500, 1 MB m. Uhr, 2. LW, Amiga Action-Replay 2, Monitor 1084, ca. 190 Disks, Kabel f. Stereoanlage u. Zeitsch. FP 1800,- / C64, 1541 2, Action Repl. 5, BTX-Modul, Akkustikk. uvm. FP 800,-. Tel: 0251/28142 (Henning) ab 14.00 Uhr.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 10/92 erscheint **am 11. September 1992**

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 11/92 ist der **18. August 1992**

TERMINE

LDG System für Amiga 500 -neu- zu verkaufen, bestehend aus Software, Interface u. Laser-Disk Dragons Lair, NP 200 DM, auf VB. Tel: 022245881

Verkaufe Atari 1040 STE + Monitor SM 124 + Drucker NEC P6 +, Verhandlungen unter Tel: 04504/3028 ***

Atari ST 1 MB, Festplatte 20 MB, Monitor, 2 Laufwerke, Maus, incl. wertvolle Software. 0721/32350 ab 12 Uhr, VB 850,-

Atari ST 520 + + Maus + Oersonal Monitor + TV-Tuner + Laufwerk + Harddisk 60 Megabyte + ca. 120 beschriebene Disketten wie z.B. Great Courts 2 zu verk. Preis nach VB. Tel: 01/4816702 (Schweiz)

Game Boy mit Game-Light, Tetris, Super Mario, Nemesis, Turtles, Neuwert 395,- DM, wenig gebraucht, für VB 199,- DM zu verkaufen. Tel: 06441/62351, Martin Maier

Verkaufe: Ad-Lib Soundkarte für 90,- DM (3 Monate). S.Schramm, Postfach 1333, 3549 Wolfhagen.

A 500 mit 2,5MB RAM + Uhr + Zubehör 475 DM; ext. Festplatte f. A 500 in Gehäuse mit Lüfter, Golem HDA 33 MB, auto-bootend, -config., fast geschenkt! 525 DM (06707/1784) Klaus.

Verkaufe Amiga 2000; 1 Jahr alt, Farbmonitor 1084 S, Software, Maus, Fachliteratur und 2 Joysticks. Alles in Top-Zustand. VB 1450 DM (NP 2400 DM) Tel: 09971/30583

Verkaufe: C 64 + Final Cartidge 3 Modul + Floppy 1541-II (1 Jahr) + ca. 75 Disks mit Box + Datasette + Joystick + Disklocher, 675 DM!! Tel: (09941/6691 a b18.00 Uhr!!

Verkaufe 386/SX, 25 Mhz mit Super VGA-Karte, SoundBlaster 2.0, DRDOS 6.0, Windows 3.1 + Update DRDOS 6.0 für Windows 3.1, Works 2.0, Lotus Magellan, Power Basic und 2 Spiele nach Wahl, z.B. Space Quest IV, Police Quest III, Star Trek, Aces Of the Pacifac uva. für 2298,- DM. Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O-1183 Berlin, Tel: 030/6767140

Amiga 500 + 1 MB Speichererweiterung + TV Anschluß + Abdeckhaube + Mouse + Joystick + Spiele - 3 Originale + Diskettenbox + Handbücher + Disketten - 45 Stück. M.Lechner, Stegfilzstr. 11 a, 8122 Penzberg

***** AMIGA 500 ***** TV-Modulator - Top-Zustand - T.Behrens, Tel: 07556/8813 ***

Verk. Game Boy + Fortress of Fear für 100 DM bzw. NES + Ice Climber zu nur 130 DM (alles in Topzustand)! Ruft mich an: Tel: 0911/65720-10 Mo-Fr ab 16 Uhr!!!

Amiga 500 + 1 MB Speichererweiterung + 780 KB Laufwerk + Originalspiele (Starflight, Bund. Man. Prof.) + TV Modulator VB 960 DM. A.Pauls, Tel: 04932/2854.

Verkaufe C64 II mit 1541 Floppy II, Datasette, ca. 75 Disks, 2 Joysticks und Handbücher für 300,- DM. Simon Eichhammer, Schloßstr. 16, 8215 Marquartstein, 0864161699

A 2000, 3 MB, 2 Laufwerke, 52 MB Festplatte, Farbm. 1084 S incl. 100 Disks, Handb., Mouse, Joystick und 3 Originalen, 1/2 Jahr alt. NP: 3500,- für 3200,-. 05584/317

Verk. A-500 (m-Garantie) + 1 MB + 2. Laufwerk + HF-Modulator und 2 Joysticks. Preis nach Vereinbarung. Tel: O-Meerane 2270

C64 II + Floppy 1541, Final Cartridge III, ca. 120 Disketten, 5 Originale, z.B. (Bundesliga Manager, Smash TV, Hero Quest), 2 Joysticks, alles erst 1/2 J. alt. 100% ok. VB: 650 DM. Tel: 06045/5152

Verk. A 500 WB1.3, 1 MB, Monitor A 1081, 2 3,5 LW + Zeitschriften und Bücher für 1100,- DM bei: Achim Idler, Im Vogelsang 1, 7056 Weinstadt.

Amiga 500 + 1084 S + 512 KB + 2 Joysticks + Mouse + Pad + Bücher + Spiel (Kult) + Deluxe Photolab + D.Video + Zeitschriften (ASM, Amiga, Happy Computer, Power Play) + 5 Diskboxen + 50 Disks + Reinigungsdisk. Preis: 1100,-. Tel: 08106/32825

Verk. C64 II + 1541 II + Diskbox mit 200 super Spielen und 70 Anw., viel Liter., Final Cartridge und Zubeh. 550 DM, S.Klante, Ph.Müller 33 f, O-1260 Strausberg, 03341/313514

Amiga 500 (1MB), Monitor 1084, neue Maus/-Ped, Originale, 50 Leerdisks + Box, Joystick, 68 Computerzeitschriften, VB 900,- DM. Andreas Koch, Tel: 05772/1362

Verkaufe C64-2 + 1541-2 + Magic Formel + 2 Spiele für 250 DM VB, A 500 1.2 + 1084 S Monitor + 1 MB + Joystick, I.def. Monitorkabel, 900 DM VB, 0209/86381, 4650 Gelsenkirchen.

Modem Zyxel V.32 bis extern mit V. 42 bis, eff. bis 57600 bps, Fax V.17 14.400 bps und G3 senden und empfangen, 2x benutzt mit ser. Kabel statt 1140 nur 990,- DM. 02064/55837, Another World 40 DM.

Verschiedenes

Bis zu 100 DM tägl.! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info: Christian Bunger, Landreiterstr. 10, O-2757 Schwerin (frank. Rückumschlag)

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info gegen 1 DM Rückporto an Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Beteiligen Sie sich an unserer Wettgemeinschaft mit computergesteuerten Wetten bei privaten Buchmachern. Bestimmen Sie Ihren Einsatz + gewinnen Sie jeden Monat garantiert 10%, mindestens! Infos: Tobias Krempa, Adlerstr. 16, 2800 Bremen 1

Super Nebenjob. Bis 7800 DM monatl., legal von Zuhause. Infos gegen 1 DM RP bei: Michael Bartl, Ahornstr. 124, 6230 Frankfurt 80. Gleich schreiben!!!

***** TURNIER ***** Wir veranstalten ein GREAT COURTS 2 Turnier. Also nehmt Euren Knüppel, übt kräftig und schreibt uns dann um über das Wann und Wo mehr zu erfahren. Adr.: C.Sperle, Andelsbachstr. 12, 7887 Laufenburg.

Bei maximal 2 Std. am Tag 100,- o.mehr verdienen. Für jedermann! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info gegen 1 DM Rückporto an Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module, (deutsches) Famicom + Module, Sega Master + Module, PC-Engine + Module. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr.

Komplettlös. zu ü. 200 Amiga, ST + PC-Spielen! Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv. etc. Liste 1,50 DM Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 9,80 DM inkl. Porto je Lös.

Lukrative u. sehr leichte Nebentätigkeit für Leute, die mehr wollen als ein kleines Taschengeld! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski, Lippestr. 14, 4352 Herten 6 (bei Gies)

Die besten ST-Sound's II auf einer 120 Min. MC für 10,- DM (bar) bei: The Stinger Crew, Kantstr. 6, 7470 Albstadt 1 (inkl. Porto / MC / Versand)

Mitspieler für Briefspiele gesucht! Info von: Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen / Ettingshausen.

Bis zu 7000 DM monatlich! Für jedermann durchführbare, leichte, legale Tätigkeit. Info gegen 1 DM bei BAN Daniel, Enenkelst. 35/2/7, A-1160 Wien, Austria.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl.! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen 1 DM RP bei Christian Schröder, Hohlenbergstr. 20, 4410 Warendorf.

100,- täglich oder mehr bei leichter Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Super Nebenjob. Bis 7800 DM monatl. legal von Zuhause. Infos gegen 1 DM RP bei: Michael Bartl, Ahornstr. 124, 6230 Frankfurt 80. Gleich schreiben!!!

Beteiligen Sie sich an unserer Wettgemeinschaft mit computergesteuerten Wetten bei privaten Buchmachern. Bestimmen Sie Ihren Einsatz + gewinnen Sie jeden Monat garantiert 10%, mindestens! Infos: Tobias Krempa, Adlerstr. 16, 2800 Bremen 1

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info gegen 1 DM Rückporto an Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Wahnsinn! Verdienen Sie bis zu 100 DM täglich. Keine Vorkenntnisse erforderlich! Super-Nebenbeschäftigung von Zuhause aus! Info gegen frank. Freium. von: Udo Paschke, Luxemburgerstr. 268, 5030 Hürth.

Kryptic Simulations Postspiele! 6 seitiges Gratis-Info gegen 1 DM RP bei KS, V.Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info gegen 1 DM Rückporto an Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Gewerbliche Kleinanzeigen

Atari Lynx II inklusive Spiel zum Spitzenpreis von nur DM 248,–

micro Robert
Kernerstr. 5
6924 Neckarbischofsheim
Tel. (0 72 63) 6 45 52

BAVARIAN –

die ultimative PD-Serie für den Amiga jetzt mit 380 Disketten, davon 90% deutsch
Gratis Katalogdisketten bei

**Friedrich Neuper, Postfach 72
8473 Pfreimd
Tel.: 0 96 06/71 71**

**Achtung !
Bitte nicht lesen !**

Preissenkung **MEGA-Drive SONIC-Set:** 315,– DM
Kostenlose Liste für US-Importe **MEGA** und **SUPER NES**

**LYNX-VERSAND
UDO OESTREICH
FAX: 0209/207222
TEL.: 029/207222 ab 17 Uhr**

**Videospiele Baier
02309/74091**

Game Boy		135,-
Tiny Toon		50,-
Game Gear		245,-
Sonic		55,-
Donald		50,-
Mega Drive		269,-
Spiele	ab	30,-
Master II		139,-
Sonic		85,-
Asterix		85,-
Lynx		175,-
Toki		65,-
Turbo Sub		59,-
Super Fami: Aleste		115,-
Contra		105,-
Streetfighter II		165,-
STG		95,-
NES: Adv. Island		90,-
Duck Tales		90,-

FUSSBALLCOACH-Postspiel

DURCH DAS FERNSEHEN BEKANNT!

Saison 91/92, 1. + 2. Liga, alle aktuellen Namen, Training, Taktik, Strategie und komplettes Management. 2 DIN A4 Seiten Kommentar zu eurem Spiel.

Startaufstellung DM 49,– komplett!

**DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg**

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

C 64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C 64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61/82 51 10
oder 82 48 46

Ihr sucht preiswerte Spiele für den **ATARI LYNX?**
Dann ruft uns noch heute an, es lohnt sich.

**Software Versand Bergkamen
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Telefon: 02307/61532**

C-64:

43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschafts-simulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: +6,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM ...**
Fordern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 950 Disknr. (>9200 Programme !) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan! »Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

***Stonysoft*
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33/12 75 –**

NEWS

Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

**ATARI ST:
Public Domain Software!**

Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

**Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
–Schnell+preiswert–**

Hard- und Software für Amiga und Neu CDTV

PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY
Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

CDTV

ML Computer
IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249
MLC

Exklusive Computer-Simulationen per Post

Diverse SF+Strategie+ Sport-Spiele im Angebot.
Kostenlose Info von

**DECOS
Postfach 7
6382 Friedrichsdorf 2
Tel. 0 61 75/72 76**

AMIGA

Low-Budget-Soft
Games ab 20 DM
Gratisliste

0 81 31/2 83 96
16 bis 18 Uhr

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

**Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf**

FUSSBALLSTAR

(AMIGA 1 MB/Drucker)

alle Namen, Daten können frei gewählt werden. 0 - 42 Mit-spieler, POSTSPIEL- Teamchef selber gestalten 1-2 Din A4 Seiten Spielbericht.

DM 69,-

**DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg**

Achtung ! Achtung !

**Neu in Stuttgart !
Computerspiele-
Verleih**

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies
Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax : 0711/2621979

Außerdem bieten wir an :
- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 * 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 * Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

Game Cards und Zubehör für Euren Lynx! What's new?

micro Robert
Kernerstr. 5
6924 Neckarbischofsheim
Tel. (0 72 63) 6 45 52

Computerspiele-verleih
für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES
2x in
2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 0431/736723
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 337363
Telefax: 335717
Auch Verkauf: Zu super Preisen!

Ausgewählte Freesoftware
für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro

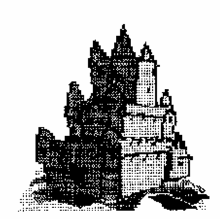
Katalog DM 2,– für Porto

MIKRODATA
Pestalozzistr. 46
8000 München 5

ENDLICH!
SCANWORKS JUNIOR
für den PC.

Rasterbild ade. SCANNEN in 64 Graust. Fotoqualität in Echtzeit.
Super Bild verw./bearb.
Für viele Scanner geeig.
Scanner MATADOR 105
64 Graust. 189,–

INFO
GEBAUER
Tel./BTX 0211/309233



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

SECOND-SOFT-LAND

Originalprogramme aus zweiter Hand nur für den
********* AMIGA *********
Wir haben ca. 600 Programme in unserem Angebot. Von Top aktuellen Programmen bis hin zu Oldies, bei uns finden Sie alles, und das zu fairen Preisen. Fordern Sie also gleich unsere kostenlose Preisliste an. Wir kaufen auch Originalprogramme an

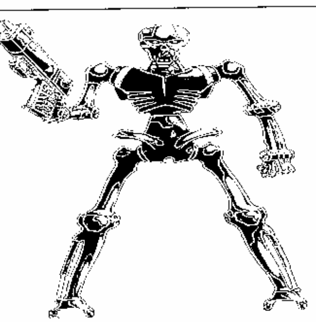
SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841/81171

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing



Brettspiele & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefm
Fantasy-Versand
Postfach 701116
3550 Marburg 7

NEU
SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM, C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb
Südendstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

SECONDHAND · SOFT · WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"
Ca. 600 gebrauchte Spiele
WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Amiga + C64 ORIGINALPROGRAMME
aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

NEU – BTX – ANBIETER – NEU
UNTER: ***SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Ankauf von Orig. Hard- und Software
für Amiga und C-64
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!
Bitte System angeben!!!

SECONDHAND · SOFT · WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Computerspiele-verleih
für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES in
2370 Rendsburg
Neue Str. 2
Tel.: 0 43 31/2 81 80
Fax: 0 43 31/2 41 89
und
2400 Lübeck 1
Fackenburger Allee 82
Tel.: 04 51/47 10 00
Auch Verkauf: Zu super Preisen

Public Domain & Shareware für MS-DOS
Fordern Sie unsere kostenlose Katalogdisk schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40/7 54 43 52

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

Urlaubsvertretung

Trotz des Sommerlochs gibt es diesen Monat einiges interessantes zu berichten. So ist beispielsweise nun endlich 'The Terminator' für MD & MS erschienen, das uns Caroline von Virgin Games nebst ein paar anderen tollen Programmen höchst persönlich vorbeibrachte. Bevor es nun bald in einen hoffentlich turbulenten Herbst geht, ist für mich jedoch erstmal Urlaub angesagt, und ich hoffe, daß meine Urlaubsvertretung ihren Job ordentlich verrichtet. Irgendwie scheint mir allerdings, als ob der Kerl (siehe Foto) mit der modernen Technik noch nicht so ganz klar kommt... Nun ja. Bis dann, Euer

A-MAN



SOFTWARE

Atari startet endlich eine Offensive gegen die Handheld-Konkurrenz: Mit weit über einem Dutzend Spitzenprogrammen pünktlich zum Herbst- und Weihnachtsgeschäft wollen die 'Sunnyvaler' gegenüber Nintendo und Sega wieder Boden gutmachen.

So sollen für das **Lynx** namhafte Programme wie *Lemmings, Cabal, Raiden, Ninja Gaiden 3, Super Off Road,* und *Eye of the Beholder* spätestens bis zum Fest der Liebe auch in 'Good old Germany' erhältlich sein. Aber auch andere Titel wie *World Class Soccer, Blood & Guts* (Eishockey), *Football, Baseball, Rampart* und *Dracula* sollen das Lynx-Geschäft zu Weihnachten boomen lassen.

Für die folgende(n) Ausgabe(n) erwarten wir von *Virgin Games* für das **Mega Drive** *Corporation, European Club Soccer* und *Mega lo Mania*.

Sehr gut gefallen hat uns übrigens ein Spiel, das sowohl fürs MD als auch fürs **Master System** erscheinen soll, sich schlicht *MC Kids* 2 nennt und von McDonald's gesponsert wird. Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

In Amerika veröffentlicht *Sega* nun die *Sega Classics* fürs MD. In dieser Reihe gibt es Perlen wie *Super Shinobi* und *Golden Axe* zu einem Preis, der in Deutschland (Import) um die 60 DM liegen wird. Neu für Segas 16Bitter: *Warriors of Rome II, Taz-Mania, F-1 Hero* und *Lemmings*.

Fürs **SuperNES** nehmen wir auf alle Fälle *Street Fighter II* unter die Lupe. Des weiteren stehen eventuell noch *Space Football, Magic Sword, Super Cup Soccer* und *Musya* ins Haus.

Direkt von *Nintendo Deutschland* kommt für den **Game Boy** *Magnetic Soccer*, eine Tischfußball-'Simulation'. Offiziell in Deutschland ist übrigens ab sofort *Konamis* Mega-Knaller *Parodius* für den Kekskasten erhältlich (Test siehe 6/91).

Natürlich gibt's auch wieder genug für die anderen Systeme, laßt Euch überraschen.

A-MAN

TOP TEN

1. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
2. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
3. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
4. Super Aleste (SuperNES, Toho)
5. Zelda III (SuperNES, Nintendo)
6. Parodius (Game Boy, Palcom)
7. Quackshot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
8. Castlevania III (NES, Konami)
9. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
10. Desert Strike (Mega Drive, Electronic Arts)

SORRY

KONVERTIERUNG OLYMPIC GOLD (Game Gear)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: U.S. Gold, Muster von: Sega Deutschland, 2000 Hamburg.

Ein dickes 'Sorry' unsererseits geht an alle 'Game Gearer'. Durch ein technisches Versehen ist in Ausgabe 8, Seite 142 leider ein falscher Bewertungskasten beim Test von Olympic Gold für das GG 'hereingerutscht'. So sollte es in Wirklichkeit lauten:

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SuperNES offiziell

Lange Zeit haben alle Interessierten darauf warten müssen, nun ist es soweit: Ab sofort ist das SuperNES - in Japan Super Famicom genannt - in Deutschland überall offiziell erhältlich. Der Preis wird zwischen 300 und 330 DM (je nach Händler) inklusive Super Mario World und zwei Joypads liegen.

Leider sind amerikanische und japanische Module nur mit Hilfe eines Adapters, der etwa 60 Mark kostet, lauffähig.

Weißwurst-Massaker

SPLATTERHOUSE 2

System: **Mega Drive**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Namco, Japan**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg, Fandango, 8950 Kaufbeuren**.



Ja, da lacht das Herz! Wenn die Gedärme fröhlich sprudeln, Extremitäten völlig losgelöst ihren Aktionsradius erweitern und das Blut in Strömen zu Tal fließt, weiß der hartgesottene Videofreak, was die Stunde geschlagen hat: It's Splattertime! Und damit das Abenteuer nicht gleich nach dem Filmabspann endet, darf auf der Konsole weitergezockt werden. Splatterhouse 2 heißt die fröhliche Fortsetzung des Birne-ab-Spektakels aus dem Hause Namco, die nur ein Ziel kennt: das Happy End. Doch vor dem Vergnügen mit dem Mädel von Level acht hat man den Schweiß gesetzt. Per Faust oder, stilvoller, mit Kettensäge, Schrotflinte und Schlagwerkzeugen werden die Monster der Happy Hour kunstvoll zerkleinert. Und weil es ein bißchen mehr sein darf, warten zudem Säureseen, blutgeile Spring-Piranhas und abstruse Endgegner auf den Helden mit der fiesen Maske.



▲ *Monster-Matsch ohne Grusel-Feeling: Splatterhouse 2*

Der scharfzahnige Blutrauschsound unterstützt die Gruselatmosphäre allerdings weit mehr als die Grafik. Die Backgrounds geben sich zwar im soliden Grufti-Look, doch Aussehen und Animation der Charaktere erinnern zuweilen an einen spontanen Pixel-Hagel. Der Schauer läuft nur angesichts des müde dahinplätschernden Spielablaufs den Rücken hinunter, denn die matschige Action erinnert eher an ein Weißwurst-Massaker. Die einzige Möglichkeit zur Steigerung des Horrorpegels im Spiel wäre wohl der Verzehr einer Blutwurst. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

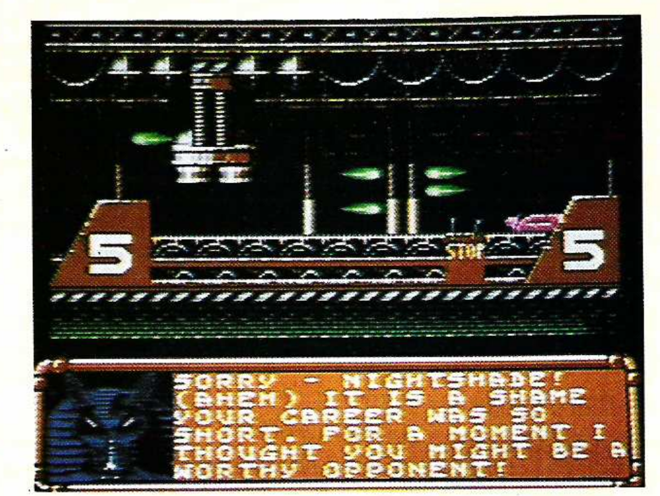
Die Nacht hat viele Augen

NIGHTSHADE

System: **NES**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Palcom, USA**, Muster von: **Konami, 6000 Frankfurt 50**.

Es ist die Dunkelheit, in der die Stadt zu einem merkwürdigen Doppelleben erwacht. Seltsame Wesen aus mysthischen Märchen treiben ihr Unwesen, alltägliche Menschen verwandeln sich in düstere Schatten. Einer dieser Menschen ist Nightshade. Am Tage ein durchschnittlicher Bürger, wird er des Nachts zum unerbittlichen Trenchcoatträger, der das Verbrechen bekämpft. Sein Feind: Sutekh, ein ägyptischer Tunichtgut aus der Kloake von Metro City.

Nightshade ist nicht der erste, der es mit Sutekh aufnimmt, doch seine Vorgänger waren wenig erfolgreich. Und auch für Nightshade sieht es zu Beginn der Geschichte ganz schlecht aus: An einen Stuhl gefesselt, droht ihm die Vernichtung durch eine Bombe. Quasi als Einstieg muß Nightshade sich befreien und den Ausgang aus dem unterirdischen Labyrinth finden. Denn erst an der Oberfläche beginnt das eigentliche Spiel. Nightshade muß fünf Verbrecherkönige dingfest machen, damit ihm die Bevölkerung der Stadt traut und ihm Tips über den Aufenthaltsort von Sutekh gibt.



▲ *Nightshade hat's erwischt: Nun wird er eingestampft.*

Nightshade wird erwartungsgemäß komplett per Ikonsteuerung gespielt. Wichtige Funktionen wie "examine" und "operate" können direkt abgerufen werden, alle anderen sind aber fast ebenso schnell zu erreichen. Mit ca. 100 Locations ist das Spiel zwar nicht sonderlich komplex (die Rätsel eingeschlossen), doch ist es durch die witzigen Dialoge (komplett deutsch), die Kampfeinlagen und die pfiffigen Aufgabenstellungen recht vergnüglich. Was unverständlicherweise fehlt, ist die Möglichkeit zum Abspeichern. So verbleibt Nightshade im Mittelfeld: Als leichte Adventurekost für Einsteiger geeignet, aber im Spielablauf mit Licht und Schatten... ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Liveschaltung

SUPER BATTLETANK - WAR IN THE GULF

System: **Super Famicom**, geplant für: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Absolute Entertainment**, Muster von: **Flashpoint, 2950 Bad Segeberg**.

Jeder weiß, was beim Golfkrieg so alles lief. Die Medien hatten einmal mehr ganze Arbeit geleistet - die Zensoren übrigens auch. Wohlklingende Namensfindungen, wie zum Beispiel der "Chirurgische Eingriff", machten das ganze bereits im voraus zum Videospiel, bei dem es so schien, als ob nur Pixels gekillt wurden. Kein Wunder also, daß sich diverse -vornehmlich amerikanische - Labels der Sache angenommen haben.

Eines dieser Labels ist Absolute Entertainment, das seinen Beitrag zum Video-Golfkrieg schlicht Super Battletank - War in the Gulf genannt hat.

Aus dem Cockpit eines Panzers heißt es nun, gegen eine Übermacht von feindlichen Panzer- und Helikoptereinheiten zu Scud-Abschußrampen vorzudringen und sie zu zerstören - Mr. Hussein also mal richtig zu zeigen, was 'ne solide amerikanische Harke ist.

Natürlich sind wir nicht mit einem Vorkriegspanzer unterwegs, sondern mit dem Modernsten, was die US-Army zu bieten hat. Vom Maschinengewehr über die Hauptwaffe, die 120mm-Kanone bis zur Fire and Forget ist man bestens bestückt, um in zehn Missionen ein paar "chirurgische Eingriffe" vorzunehmen.

Als Designer und Programmierer zeichnete übrigens Garry Kitchen verantwortlich, der sich seit 1979 im Geschäft tummelt. Seinen Einstieg hatte er damals mit der Donkey-Kong-Version für den Atari 2600. Weitere Reißer waren *Battletank*, *Destination Earthstar*, *Stealth ATF* und *A Boy and his Blob*.

Doch das nur am Rande und zurück zum Game: Sollte einmal eine Mission vorzeitig beendet werden (mehr als fünf Treffer eingesteckt oder leerer Tank und keine Tankstelle in der Nähe), darf man die Mission mit drei Credits wiederholen. Ist die Sache immer noch nicht nach Norman and the Schwarzkopfs Geschmack abgelaufen, ist man gefeuert und darf von vorn beginnen.

Herausragend sind in Super Battletank Grafik und Sound gelöst. Die Fahrzeuge von Freund und Feind sehen wie von einem Videoamateur gefilmt aus, und wenn das 120mm-Rohr spricht, knallt es recht ordentlich. Der Spielablauf dagegen ist nicht so dramatisch. Das Szenario bleibt die Wüste, ob nun bei Tag oder bei Nacht. Die Missionen gleichen sich ab Level drei stark. Sprich: Immer die gleichen Gegner, die einfach mehr werden. Als Gegenleistung für den höheren Schwierigkeitsgrad gibt es ein oder mehrere Basen, in denen der eigene Panzer wieder auf Vordermann gebracht werden kann. Fazit: Für Panzerfahrer, Kriegsspielfans und angehende Zeitsoldaten ist Super Battletank sicher eine gelungene Sache. Die Feinfühligeren wird hingegen das zu realistische Szenario arg stören. ■

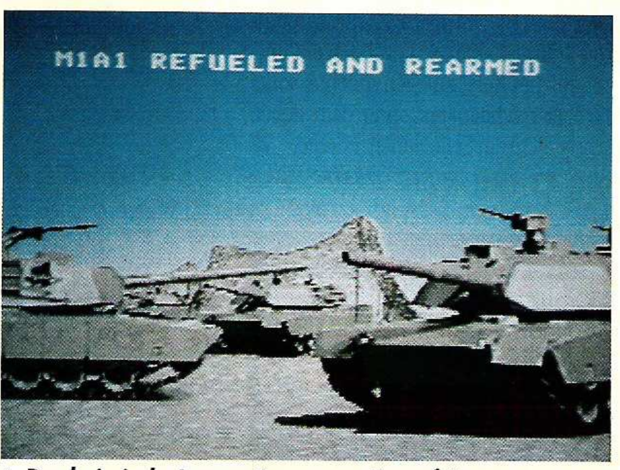
Marcus Höfer



▲ *General Fox erklärt die Lage*



▲ *Scud-Abschußrampe voraus*



▲ *Das heimische Lager: Pause vom Kampfeinsatz*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	9

»GUT«

Ratten-Terminator

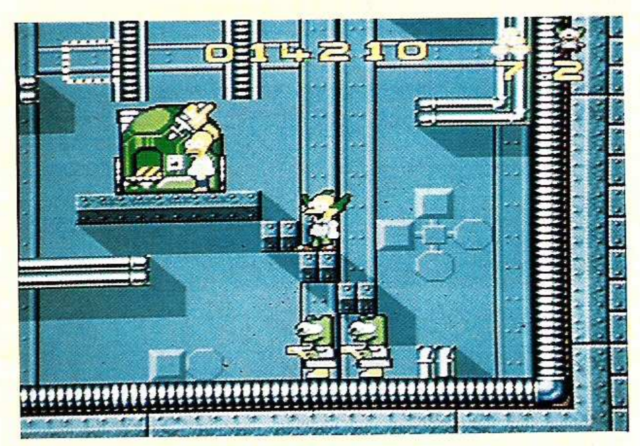
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

System: **Mega Drive**, geplant für: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Wenn Bart Simpson nichts besseres zu tun hat, dann schaut er sich im TV seine Lieblingsshow KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE an. Doch Krusty, der Clown, hat Probleme: Alle 60 Level seines Häuschens sind vollkommen rattenverseucht!

Da bleibt dem abgefahrenen Spaßmacher aus dem Simpson-Universum nur noch, einmal kurz AAHHHHRGL zu hauchen, seine Fans (die lieben Simpsons) um Hilfe zu bitten und sich daran zu begeben, das Haus zu "entrattifizieren". Zu diesem Zweck ist in jedem Level eine Rattenterminations-Maschine aufgestellt. Ärgerlich ist nur, daß die Ratten, die zwar beschränkt genug sind, freiwillig in die Maschine zu steigen, aber nicht in der Lage sind, Hindernisse, wie zu hohe Stufen, zu überwinden. Da muß Krusty eingreifen und dem Viehzeug "helfen". Er sucht einen passenden Klotz, postiert ihn an der richtigen Stelle, und die Rattenkolonne kann weitermarschieren.

Dumm wie Sandsäcke stapfen die Biester in die Terminationsanlage, die im ersten Level von Bart Simpson bedient wird und die Ratten mittels herabsausendem Riesen-Boxhandschuh vom irdischen Joch erlöst. Im zweiten Level, das sich im High-Tech-Stil präsentiert und von Techno-Pop der Marke "Rudi Robot und seine fünf klappernden Mülltonnen" untermalt wird, ersetzt ein Laser den Handschuh, der diesmal von Homer Simpson bedient wird.



▲ *Eine Ratten-Terminations-Anlage*

Dort wird auch die Aufgabe, die vierbeinigen Plagen sicher zur "Rattenröst-Maschine" zu geleiten schwieriger, denn zu den Blöcken, die es richtig aufzustellen gilt, gesellen sich noch Rohrleitungen und Rattentrampoline, die plaziert, umgebaut und repariert werden müssen.

Erschwerend kommt hinzu, daß die Level zumeist von Schlangen, automatischen Lasergeschützen, rosa Flugschweinen und fiesen Aliens bevölkert sind, die am liebsten auf Krusty-Jagd gehen. Der kann sich in bester Clowns-Manier mit Sahnetorten bewaffnen, die bei den Gegnern durchschlagende Wirkung zeigen.

Wer schrägen Humor mag, sich zu Jump'n Run-Spielen mit leichtem Denkspiel-Einschlag hingezogen fühlt, auf ulkige Soundeffekte steht und sich ein umfangreiches Spiel zulegen möchte, sollte darüber nachdenken, ob er dem lieben Krusty nicht zur Seite stehen möchte. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SuperNES)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Acclaim, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg

Was dem Mega Drive recht ist, ist dem SuperNES billig. Schräger Spielspaß, Grafiken, die den Originalbildern von Matt Groening um nichts nachstehen, über 60 Level voller knackiger Rätsel und immer schwerer werdender Geschicklichkeitstests. Vom Gameplay her gleichen sich die Mega Drive-Version und die für das SuperNES bis ins Detail. Technisch gesehen ist ebenfalls kaum ein Unterschied: Es wird so soft gescrollt, daß ein Stück Butter auf einer heißen Herdplatte neidisch werden könnte. Die umfangreiche Farbenpracht des SuperNES wird fein ausgenutzt, so daß diese Version im Vergleich zum Mega Drive einen Hauch besser abschneidet. Dafür ist der Sound trotz besserer Hardware ein wenig schlechter, oder besser gesagt, weniger stimmungsvoll ausgefallen. Unterm Strich bleibt Krusty auch auf dem SuperNES ein schräges, spielbares und mächtig lustiges Game! ■

hs

▲ *Krusty auf Rattenjagd*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Tilt ihn noch einmal, Sam

PINBALL JAM

System: **Lynx**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Atari**, Muster von: **Hersteller**.

„Flipp' Dich aus"



Wer kennt sie nicht, Amerikas Horror-Lady namens Elvira? Diese Dame - auch von zahlreichen Computerspielen bestens bekannt - treibt nun auch im Lynx ihr Unwesen...

Glücklicherweise jedoch nicht als Umsetzung des mittelmäßigen Action-Spiels aus dem Hause *Flair Software*. Nein, *Elvira and the Party Monsters* stellen einen astreinen Flipper dar. Doch neben Elvira und ihren Kumpanen fand auf dem Lynx-Cartridge noch der bekannte Flipper *Police Force* Platz. Also, nichts wie ran an den Abzug und ab die Post!

Egal, für welchen Flipper man sich entscheidet, erstklassige Action, gespickt mit digitalisierter Sprachausgabe und fetzigem Sound wird sowohl auf dem einen als auch auf dem anderen geboten.



▲ *Fast wie im richtigen Flipperleben ...*

Dabei ist das Roll- und Abprallverhalten der Kugel sehr realistisch. Einziger Tadel hierbei: Die gestoppte Kugel kann nicht 'vorgelegt' werden, sie prallt sofort von den Backen in hohem Bogen ab. Keine Frage, daß auch gerüttelt und 'getilt' werden kann. In Sachen Grafik gibt's absolut keinen Grund zur Beschwerde. Die Bahnen sind schön bunt, gut durchdacht und das Scrolling ist flüssig. Zwar verschwimmt das Bild hin und wieder bei enorm hoher Geschwindigkeit, doch ist dies auf solch einem kleinen Bildschirm nicht anders machbar.

Bumpers, Extra-Bälle, Jackpots etc., Pinball Jam enthällt alles, was das Flipper-Herz begehrt und ist auf Dauer billiger als die Originale in der Spielothek. Dafür fehlt aber dessen Flair und vor allem die meckernde Aufsicht, wenn Marcus, Uli und ich die Gerätchen ordentlich aus dem Gleichgewicht bringen... ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Enten & Fledermäuse

BATMAN RETURNS

System: **Lynx**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Atari**, Muster von: **Hersteller**.

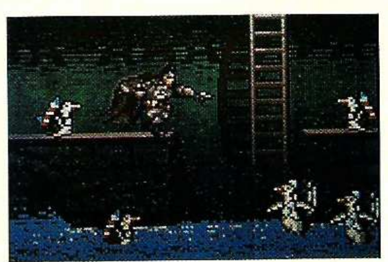
Spitzt die Ohren, und hört, was ich Euch zu erzählen habe. Es begab sich zu einer Zeit, die niemand jemals kennen wird. An einem Ort, wo die Polizei machtlos ist, und ein einzelner Mann im Fledermauskostüm für Law and Order sorgte - Ihr wißt, von wem ich rede.

Auf den Straßen tummelten sich die Bösewichter und warteten bestens bewaffnet auf die Gerechtigkeit mit Namen Batman. Der Kampf war schwer und es erforderte meine ganze Fingerfertigkeit das Atari-Abenteuer **Batman Returns** zu er- und zu überleben. Als Hilfe gab es auf den Dächern, Straßen und in den Kellern der Stadt nur wenig. Ein paar Baterrang und rar gesäte Chemikalien waren meine einzigen Verbündeten in diesem Kampf gegen die fast unbesiegbare Übermacht. Zum Glück hatte ich taktisch verteilt meine Bat-Energie-Reservoirs angelegt, um mich von den Treffern zu erholen. Die Landschaft war schaurig schön, wie von einem begabten Zeichner kreiert aber die Musik, die mir aus den offenen Fenstern entgegenkam, war wie von einer offenen Hose im Wind gespielt. So, und nun muß ich mich erholen vom Kampf gegen das Böse, der so schwer war, daß ich euch nur zu so einem Gefecht raten kann, wenn Ihr euch bereits in anderen Abenteuern einen wackeligen Daumen geholt habt. Natürlich gibt es bis Januar 1993 für andere Systeme keine Chance, denn Atari hat für die Gotham-City-Story-II bis dahin die Alleinrechte.

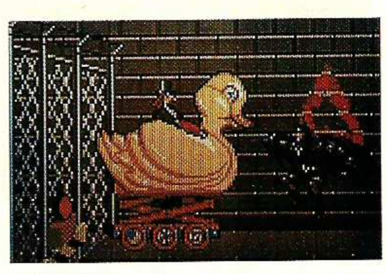
cus/man



▲ *Er ist wieder da ...*



▲ *Eleganter Sprung*



▲ *Ent-Gegner!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Luftschlacht im Canyon

STEEL TALONS

System: **Lynx**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Atari**, Muster von: **Hersteller**.



Luftkrieg auf dem Lynx ist angesagt. **Steel Talons** von **Atari** bietet einen Haufen Missionen, in denen es darum geht, mit Bordkanone und Fire-and-Forget-Raketen den Luftraum und den Boden von bösen Feinden zu säubern. Panzer, Raketenstellungen, Tanklager, Hubschrauber und Jets haben sich versammelt, um Dir und deinem Hubi den Garaus zu machen.

Die Möglichkeiten des Lynx sind bei Steel Talons passabel ausgenutzt. Zwar kann man nicht von einem brilliant gestochen scharfen Farbbild sprechen, aber es ist eben doch genug zu erkennen, um ein paar Stunden mit Vergnügen die Fieslinge zu zerholzen. Auch beim Sound hat Atari keine Wunder vollbracht, läßt aber dennoch durch den Mini-Töner ein bißchen Helikopter-Atmosphäre aufkommen. Zumindest gerade genug, daß man den Sound nicht auf Null drehen muß. Der Spielablauf ist dagegen eher eintönig. andere Landschaften, ähnliche Gegner und immer das gleiche Missionsziel - eben alles, was da kreucht und fleucht zu eliminieren - können bestimmt für ein paar Stunden ganz interessant sein. Aber wenn Du nicht gerade zu den Über-Flugi-Baller-Enthusiasten gehörst, solltest Du Dich auf dem Markt ein wenig umsehen. Es gibt mittlerweile bessere Games der Sparte in den Läden.

cus

▲ *Ziel im Visier*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Mehr als Sportschuhwerbung

BULLS VS. LAKERS

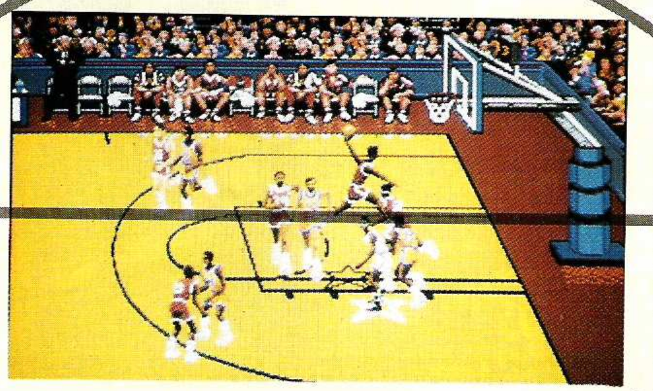
System: **Mega Drive**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Hey, Ihr! Schon mal was von 'nem 360 Grad Air-reverse-in-your-face-rip-the-rim-from-the-glass-shattering-slam-dunk gehört? Nein? Dann hört sofort auf zu lesen und spielt weiter mit Euren Legosteinen. Solche Fachbegriffe müßt Ihr nämlich auf der Pfanne haben, wenn Ihr **Bulls vs. Lakers** von **Electronic Arts** spielen wollt.

Also: Alle, die keine Ahnung von Basketball haben, schalten jetzt einfach auf die Lindenstraße um....

Und wieder haben sich die Programmierer an einer Basketballsimulation versucht. Erstaunlicherweise ist es den Jungs und Mädels diesmal sogar gelungen, eine passabel spielbare Version auf die Reihe zu kriegen. Die Animationen sind detailgenau, die Geräuschkulisse ist inklusive Turnschuhgequitsche gelungen und das ewige Problem Wie-steuere-ich-ein-gesamtes-Basketballteam-mit-nur-einem-Joystick ist gut gelöst. Wäre jetzt noch der Spielfluß dementsprechend, könnte Bulls vs. Lakers sicher die erste hitsternverdächtige Simulation für Turnschuhwerbespots sein. So hat sich das Game aber selber durch den extrem zappeligen Spielfluß ausgebremst. Die Optionen lassen dagegen keine Wünsche offen. Man kann mal eben ein kurzes Freundschaftsspiel zwischen den Phoenix Suns und den Milwaukee Bucks anzetteln, oder aber eine ganze Saison durchziehen. Als Extras gibt es realitätsbezogene Statistiken für Spieler und Mannschaften sowie Paßwortabfrage, Replay und eine einstellbare Spielzeit. Kurzum: Eine durchaus lohnenswerte Anschaffung für alle Sportfreaks. ■

cus



▲ ***Sir Charles Johnson setzt zum Power-Dunking an***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Back in town

PAPERBOY 2

System: **SuperNES**, geplant für: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Mindscape, USA**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Er flitzt wieder durch die Stadt, der gute alte 'Paperboy' auf seinem BMX-Radl.

Er wirft Zeitungen in seiner Kunden Briefkästen - oder durch die Scheiben der Nicht-Abonnenten.

Wesentliche Änderung gegenüber dem Vorgänger ist wohl die Tatsache, daß auch vor diesem Programm die 'Emanzipation der Frau' keinen Halt machte und somit zu Beginn eines Spiels zwischen 'Paperboy' und 'Papergirl' gewählt werden darf.

Am Spielablauf selbst ändert sich bei **Paperboy 2** gegenüber dem Vorgänger, den es übrigens nicht für das SNES gibt, nichts: Der Spieler radelt mit seinem BMX-Rad wie eh und je durch ein Stadtviertel und versucht, durch einen eleganten Wurf den Briefkasten des Tageszeitungs-Abonnenten mit dem Blättchen zu füllen, wofür es Bonuspunkte gibt. Keine Punkte, dafür jedoch den Verlust eines Kunden zu beklagen gibt's, wenn das Papier anstatt in den Kasten etwas unkonventioneller durch die Scheibe fliegt. Bei Nicht-Kunden führt dies übrigens wiederum zu Bonuspunkten - gelobt sei die Tyrannei!



▲ *Trotz Änderungen machte das Original mehr Spaß - damals.*

Grafisch präsentiert sich das 'Zeitungsgeschäft' sehr bescheiden und wird dem SuperNES in keinster Weise gerecht. Dasselbe gilt für den Sound, der sang- und klanglos vor sich herdüdelt und nur durch die Effekte eine Spur Abwechslung bekommt. Vor Jahren konnte Paperboy durchaus motivieren, doch heutzutage, da es wesentlich weiterentwickelte, komplexere Spiele gibt, kann ich es höchstens hartgesottenen Fans des Knaben empfehlen - oder Mädels, die es satt haben, immer nur mit dem Boy zu spielen... ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	5

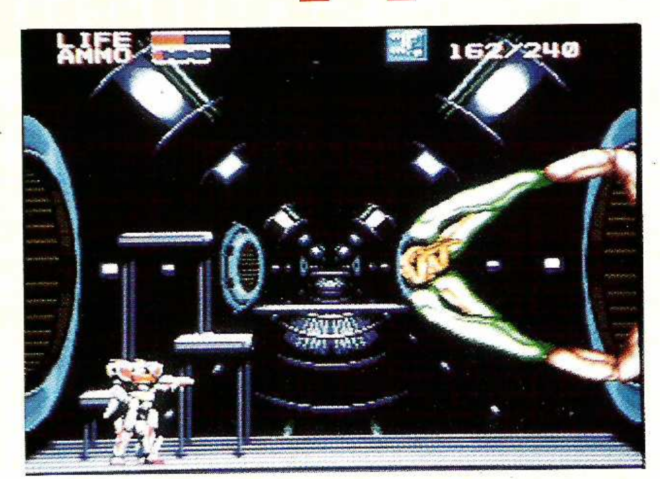
»MANGELHAFT«

In der Muppet-Show

THE LEGEND OF XARDION

System: **Super NES**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 150 DM**, Hersteller: **Asmik, USA**, Muster von: **Top 4, 7000 Stuttgart 1**

Zum großen Robotergemetzel schreitet Asmik auf dem SuperNES: Im kühlen Tekkno-Look präsentiert sich **Xardion** dem Spieler in 16-Bit, aber ohne den Brett-Sound. Hauptdarsteller der sechs umfangreichen Levels sind demnach drei Roboter, die vom Spieler per Menü ausgewählt und ausgestattet werden können. Anfangs noch recht jämmerlich mit einer Mini-Knarre ausgerüstet, können die Blechkumpel durch das Aufsammeln von Bonusgegenständen mit Bomben, Laserstrahlen oder Minen-Werkzeug bewaffnet werden. Zudem gibt es für den Abschuß der Feinde Bonuspunkte, die die Schußstärke und Frequenz bei entsprechender Punktezahl Stufe um Stufe erhöhen.



▲ *Turrican läßt grüßen: The Legend of Xardion*

Das sollte wohl reichen, um eine zünftige Ballerorgie zu inszenieren. Aber was erspäht das zum Fadenkreuz verengte Auge da auf dem Screen? Feindliche Robots aus der Muppet-Show! So harmlos, berechenbar und lachhaft simpel gestylt sind die gegnerischen Horden, daß man jeden Moment erwartet, Kermit auf den Screen scrollen zu sehen, damit er uns den Joke erklärt. Selbst die Endgegner ringen nur ein müdes Lächeln ab. Immerhin gibt der öde Spielverlauf zeit, die parallaxen Backgrounds näher zu bewundern. Gar nicht so unhübsch! Doch was hilft's, wenn das Spiel so gar nicht motivieren will? Eben... ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

Oldie-Fans aufgepaßt! Für runde 100 DM könnt Ihr die Klassiker Breakout, Centipede und Missile Command für Euer Master System - dank Virgin Games - erwerben.

Klassisches



ARCADE SMASH HITS

System: **Master System**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Virgin Games**, Muster von: **Hersteller**.

Sicherlich kein schlechtes Angebot, doch auch Sonderangebote sollten geprüft werden, denn nicht selten verbirgt sich so manch fauler Apfel in der Kiste...

Wirklich gut gelungen ist Virgin Games die Umsetzung von *Missile Command*, bei dem der Spieler sechs Städte vor Angreifern aus der Luft retten muß. Grafisch wird das Geschehen ganz nett dargestellt, und Fans werden die Langzeitmotivation sicherlich nicht missen. Diesbezüglich anders sieht es bei *Breakout* aus, bei dem Steine mit einem Ball zerstört und dieser durch einen Schläger im Spielfeld gehalten werden muß. Zwar ist die Konvertierung des Automaten an sich nicht schlecht, bringt den Spaß von damals jedoch kaum herüber. Zu viele Clones - die teils weitaus besser waren - hat man zwischenzeitlich gesehen.

Mutierte Insekten machen dem Spieler bei *Centipede* das Leben schwer. Gute Reaktion ist hier gefordert, will man gegen diese Viecher bestehen. Auch diese Umsetzung des *Atari*-Automaten (alle drei Spiele stammen aus dem Sunnyvaler Haus) kann als gelungen bezeichnet werden.

Ein ganz fauler Apfel ist also nicht dabei, doch ist die Compilation auch keine Kost für jedermann. Oldie-Fans können jedoch getrost zugreifen, andere sollten einmal probespielen.

hja



▲ *Klassiker im Dreierpack*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3-5
Sound	2-5
Spielablauf	6-7
Motivation	6-8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

System: **Master System**, geplant für: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **90 Mark**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.



Senna-Hatz

Für jeden Motorsportfan gehören die Übertragungen von RTL und Eurosport zum festen Sonntagsprogramm. Auch der Ärger über die RTL-Labertasche Willy Knupp gehört dazu, der weniger durch Fachwissen, dafür aber mit glorifizierenden Selbstdarstellungen glänzt.

Wem also das Knupp-Geseier auf den Zeiger geht und wer zudem ein Master System sein Eigen nennen kann, der hat jetzt die Gelegenheit, den Ayrton herauszufordern. Sega hat jetzt nämlich **Ayrton Senna's Super Monaco GP II** herausgebracht.

Die Grafik ruckelt in schönster 8-Bit-Manier über den Screen und die Wageneinstellungen bringen nicht besonders viel im Rennen. Ansonsten zeigt sich das Rennspiel mit allen sechzehn Kursen durchaus als Abendfüller.

Zwar treten nur zwölf Wagen an, aber es gibt für Mansell-Fans eh nur ein Ziel - den Senna zu packen. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, die Schaltung ist so gelegt, daß auch Einsteiger keine Schwierigkeiten haben werden, die Gänge zu finden, und in den Qualifikationsrunden kann man sich die optimalen Gänge für jede Kurve heraussuchen.



▲ *Und wir fahr'n, fahr'n, fahr'n ...*

Na ja, mit dem Sound haben sich die Jungs von Sega ein bißchen schwer getan. Irgendwo haben die Seganer da einen Riesenfehler gemacht. Denn was ist Motorsport ohne den lieblichen Sound der Motoren und Reifen! Bei ASSMGP II bleibt nur die Wahl zwischen Ton aus und der Stellung gerade noch hörbar. Lauter wird es nach kurzer Zeit nämlich zur Ohrenqual.

Trotz schlechter Grafik und mauem Sound kann es aber für die ganz spaßige Umsetzung des Formel-1-Themas immer noch eine passable Gesamtnote geben. Mega Driver können sich indes auf die bald erscheinende 16-Bit-Version freuen, die mit Sicherheit bei den Schwachpunkten aufräumen wird. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Noch 'n Tennis

WIMBLEDON

System: **Master System**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

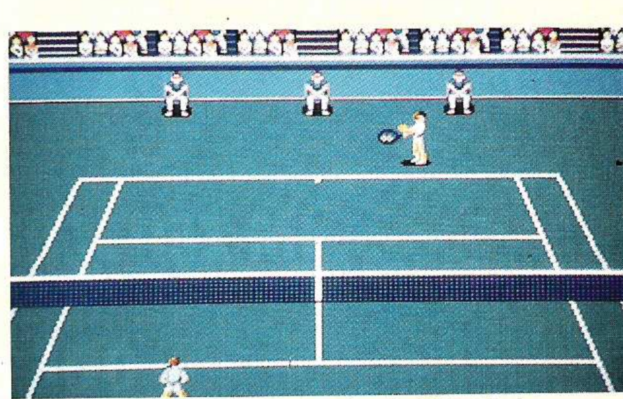
Kaum ein großes Sportereignis lassen die Softwareproduzenten aus, um eine entsprechende Simulation für Homecomputer oder Konsolen herzustellen. So auch im Falle Wimbledon. Wer nun jedoch denkt, daß es bei **Wimbledon** von **Sega** nur auf dem exakt 4,76 Millimeter kurz geschnittenen Rasen zugeht, sieht sich getäuscht. Bevor es nämlich zum bekanntesten und beliebtesten Tennis-Turnier der Welt geht, muß ersteinmal in Amerika, Australien und Frankreich gelobt und geschmettert werden. Dabei beginnt der geneigte Crack mit einer Tennis-Niete, deren Können sich jedoch je nach Erfolg steigert. Selbstverständlich besteht auch die Möglichkeit, vor Turnier-Antritt ausgiebig zu üben.

Das Spielgeschehen auf dem Court hält leider nicht das, was der zugkräftige Titel des Programms verspricht. So ist der Spielablauf äußerst hektisch, und die Gegner sind zu einfach zu besiegen. Steuerung und Schlagrepertoire sind zwar zufriedenstellend, geschickte Stopp-Bälle zu spielen ist jedoch unmöglich, so daß auch im spielerischen Bereich Grenzen gesetzt sind, die eigentlich nicht sein dürften. Lobenswert hingegen, daß sich zwei Freunde miteinander messen können, und das sogar im Doppel gegen die Konsole oder mit CPU-Partner gegeneinander. Untermalt wird das Geschehen auf dem Platze von einem recht nervigen Sound und mittelmäßigen Effekten.



Insgesamt gesehen ist Segas Wimbledon ein äußerst actionlastiges Spielchen rund um den gelben Ball, aus dem mehr hätte werden können. ■

hja


▲ *Eineiige Drillinge als Linienrichter bei Wimbledon*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	8
Sound	4
Realitätsnähe	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgespielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●

Freude schöner GÖTTERFUNKEN

Alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl erhältlich. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

LOGICAL

SOUND FX MACS OPERA

Mad TV

PC-SOUNDMAN

The complete pack for AdLib® music and more

PC-Sound – Pack 1

enthält die PC-Soundman-Package (voll AdLib- und Covox-kompatibel, Aktivboxen, Kopfhörer) sowie Logical, Mad TV & das brandneue MACS Opera-Soundtool für nur

DM 249,–

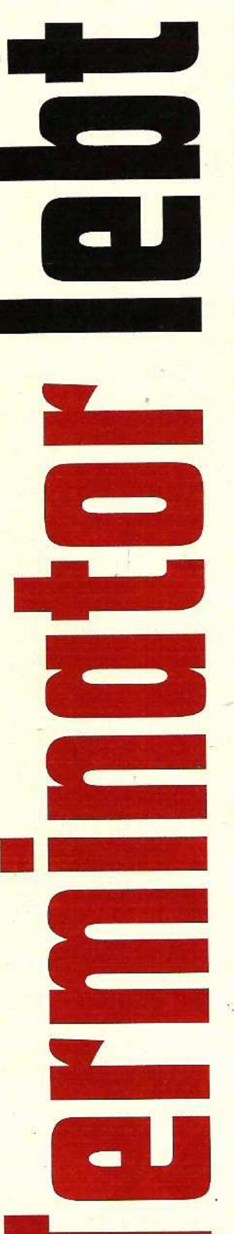
PC-Sound – Pack 2

enthält „lediglich“ MACS Opera & Circus Attraction, kostet dafür aber auch nur

DM 149,–

THE TERMINATOR

System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Virgin Games, England**, Muster von: **Hersteller**.



2020 A.D. - die Maschinen beherrschen die Welt, Menschen gibt es nur noch wenige. Doch diese, zu einer Résistance vereinte Gruppierung, versuchen alles, um den Kampf-Robotern Einhalt zu gebieten - aber der Krieg tobt und scheint fast aussichtslos.

Unter Führung von John Connor wird der Widerstand jedoch immer größer. Um diesem vorzubeugen, wird ein 'Terminator' ins Jahr 1984 gesandt, um Johns Mutter bereits vor seiner Geburt zu töten und damit der Résistance die Kraft zu nehmen...

Während in Hollywood an 'Terminator 3' gerade fleißig gebastelt wird - ja, es wird einen dritten Teil des Kino-Klassikers geben! -, schlägt der Terminator acht Jahre nach seinem ersten Kinoauftritt nun auf dem Mega Drive und dem Master System zu. Der Spieler übernimmt die Rolle von 'Kyle Reese', Johns Vater.

Der Spielablauf hält sich recht nah an den Film, auch wenn dort nicht alles gezeigt wurde. Erste Aufgabe Kyles ist es, den 'Time Displacement Reactor' in einem unterirdischen Labyrinth zu finden, dort eine Zeitbombe zu deponieren und flugs wieder an die Erdoberfläche zu gelangen, um in die Zeitmaschine zu springen, die ihn dann ins Jahr 1984 bringt. Dort angelangt, muß er zunächst Sarah Connor suchen, welche sich in einer Disco versteckt hält. Doch der Weg dahin ist mühsam und gespickt mit Polizisten und Punks.

Wie im Film

In der Disco trifft der Spieler dann zum ersten Mal auf den Terminator, den er für kurze Zeit kampfunfähig schießen muß, um Sarah zu retten. Kyle Reese und Sarah Connor werden daraufhin von der Polizei gefaßt und in eine Polizeistation gebracht. Dort sind die beiden vor ihrem Widersacher jedoch nicht sicher, so daß Kyle Sarah erneut in Sicherheit bringen muß. Gelingt dies, steht das finale Treffen in einer Fabrik bevor, in der Kyle die Kampfmaschine unter eine Presse lockt, unter der der Terminator zerstört wird.

Dank des variablen Schwierigkeitsgrads sowohl für Anfänger als auch für Profis eine reizvolle Aufgabe. Man kann **The Terminator** von **Virgin Games** seine Reize nicht streitig machen. Besonders gut gefallen kann die Animation des Spieler-Sprites, welche äußerst authentisch gelungen ist. Ebenfalls überzeugend: die Bewegungsabläufe des Terminators in der Fabrik, in der er nur noch aus seinem Metall-Skelett besteht und sein defektes Bein hinter sich herschleift bzw. sich nur noch der Oberkörper durch die Gegend zieht. Die Titelmusik ist übrigens vom Filmsoundtrack übernommen und gut gelungen, während die anderen Sounds eher Standard-Ware sind.

Film-Fans werden auf alle Fälle ihre Freude an dieser Umsetzung haben, alle anderen liegen sicherlich nicht falsch, wenn sie ein actionreiches, nicht allzu komplexes Spiel suchen. ■

hja



Was haben die Typen denn bloß gegen mich ... ▶

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

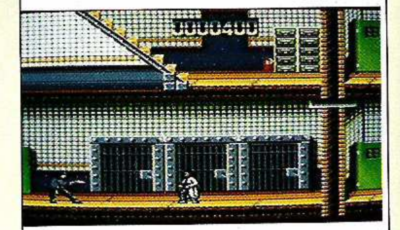
»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG THE TERMINATOR (MasterSystem)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Virgin Games, Muster von: Hersteller.

Systembedingt Muskeln lassen mußte die 8Bit-Fassung von The Terminator, bei der es keine großen Zwischengegner gibt und auch der Aufbau der Level verschieden ist, wenngleich das Spielziel dasselbe bleibt. Bliebe noch anzumerken, daß es sich hierbei insgesamt gesehen nichtsdestotrotz um eine ordentliche Umsetzung handelt, die der 16Bit-Fassung durchaus den Stahlarm reichen kann. ■

hja



▲ *Showdown*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



GAME · BOY · CORNER

Slam Dunk

NBA ALL-STAR CHALLENGE 2

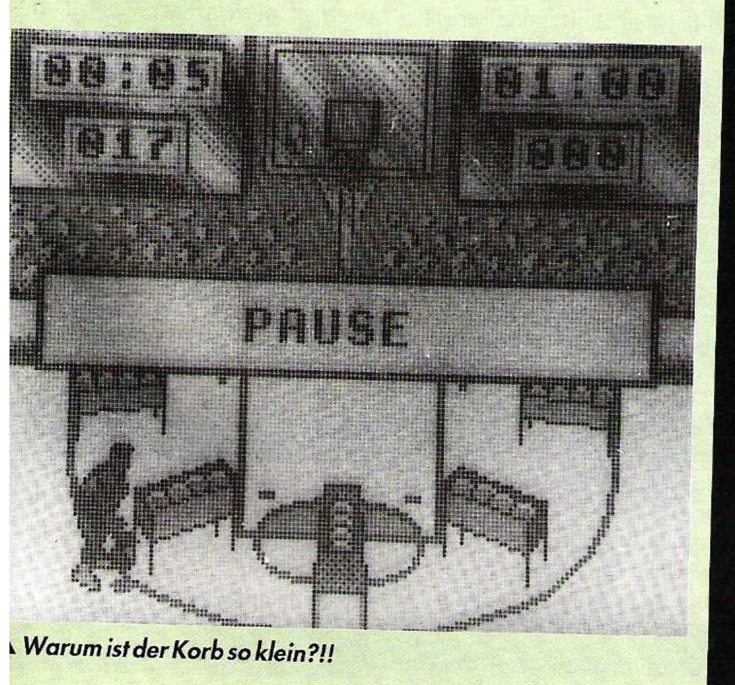
System: **Game Boy**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Acclaim/ LJN Ltd.**, Muster von: **Direktimport aus den USA**.

Man(n) muß nicht unbedingt ein Zwei-Meter-Mensch sein, um Basketball in Perfektion zu spielen. Nein, ein einfacher Game Boy reicht heutzutage schon aus, und die Welt der großen Stars steht einem offen. Zwischen 27 solcher strammen Kerls darf der Erwerber von LJNs **NBA All-Star Challenge 2** wählen und in dessen Haut geschlüpft zeigen, wo der Hammer hängt.

Verschiedene 'Disziplinen' stehen dem oder den Spielern (bis zu zwei) zur Auswahl. So können beispielsweise Drei-Punkte-Würfe, Slam Dunks (klasse animiert!) und Freiwürfe geübt oder aber im direkten Zweikampf à la *One on One* gegen die CPU angetreten werden. Letzteres ist angesichts des kleinen Game-Boy-Screens recht vernünftig, führt ein 'echtes' Spiel mit fünf Mannen pro Team doch eher zur Verwirrung als zum 'mannschaftlichen' Spielvergnügen. Diesen bietet NBA All-Star Challenge 2 anfangs reichlich, doch läßt die Motivation nach ein paar Spielstunden merklich nach. Hat man erst einmal alle Disziplinen absolviert und war zudem erfolgreich, so machen weitere Wettkämpfe doch nur noch gegen einen menschlichen Freund Spaß. Trotzdem: Nicht nur dank der für Basketball-Verhältnisse ansprechenden Grafik und Animation hat dieses Programm auf alle Fälle ein 'Zufriedenstellend' verdient. Basketball-Fans werden zumindest eine zeitlang ihr Gefallen an LJNs Produkt finden. Probe-Dunken lohnt.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	



▲ *Warum ist der Korb so klein?!!*

Plattenjockey

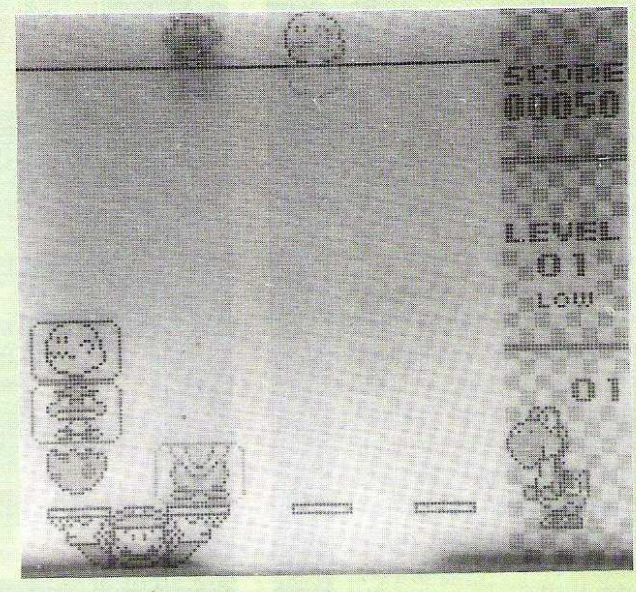
YOSHI

System: **Game Boy**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Nintendo**, Muster von: **Direktimport**.



Wieder einmal mußte der krummbeinige rotbelatzhoste Mario für ein Computergame herhalten. In seinem neuesten Game geht es aber ausnahmsweise weniger ums Hüpfen und Rennen als vielmehr um geschicktes Drehen von Tellern. Exakt nach dem Prinzip des Klassikers Memory muß Mario versuchen, gleiche Symbole übereinander zu stellen. Denn nur so verschwinden sie. Die Teile fallen aus dem Himmel genau auf die Platten von Mario, der nun die Symbol-Türme darauf so drehen muß, daß die neuen Teile möglichst auf Ihresgleichen treffen. Die Idee ist abgegriffen, aber immerhin gut umgesetzt. Doch mit dem Schwierigkeitsgrad ist das so eine Sache. Sind die ersten drei Level noch Pipifax, so geht geht es bei den letzten beiden Stages nur noch mit einer Riesenportion Glück. Da hat dann auch der geschickteste Spieler keinen Einfluß mehr auf das Geschehen. Wäre es den Machern des Games' gelungen, eine andere Steigerung im Schwierigkeitsgrad einzubauen, hätte es eine deutlich bessere Bewertung gegeben. So bleibt der Spielspaß aber nach einer Stunde auf der Strecke. Und das wären pro Minute eine Mark. Ein bißchen happig oder? ■

cus



▲ *Klempner auf abwegen*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	3
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«



Abpfiff

SOCCER MANIA

System: **Game Boy**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Sony Imagesoft**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

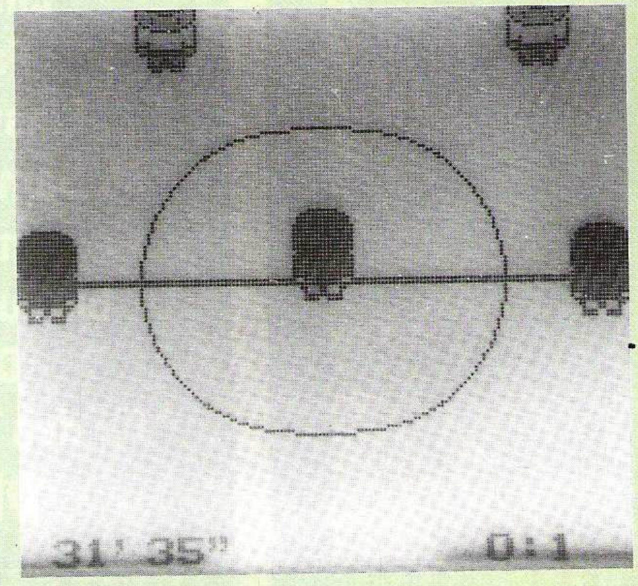
Wer glaubt, daß mit 'Nintendo Soccer' der Tiefststand der Fußballsimulationen auf dem Game Boy erreicht ist, hat sich zu früh gefreut, denn dieser Platz steht nunmehr 'Soccer Mania' zu.



Schon die miese Introsequenz läßt Böses vermuten. Aber es kommt noch viel, viel schlimmer... Besonders mißraten ist die ruckelige Animation der Kicker, die zur Hälfte aus ihrem 'Nintendo-Wasserkopf' bestehen. Sogar das schrottreife Scrolling stört dann kaum noch, da sich die Spieler beider Mannschaften sowieso nicht auseinanderhalten lassen. Ihr bolzt eben aufs Geratewohl in jede größere Menschenmenge hinein, frei nach dem Prinzip: "Mal gucken, was passiert!" Was jetzt noch an Motivation überlebt haben sollte, wird von der katastrophalen Steuerung vernichtet. Während der Gegner auf das eigene Tor zusprintet, seid Ihr selbst hektisch damit beschäftigt, den Verteidiger auszuwählen, der sich dem Stürmer entgegenstellen soll. Derweil befindet sich der Ball längst im leeren Kasten, denn: Der Keeper ist so beweglich wie ein Sack Zement. Im Hintergrund malträtiert derweil die hingeschluderte Melodie Euer Trommelfell.

Fassen wir zusammen: Bis heute erreichte kein Fußballmodul für den Game Boy das Finale. Daran ändert auch **Soccer Mania** nichts, denn dieses Game scheitert bereits sang- und klanglos in der Qualifikationsrunde. Forget it! ■

mkl



▲ *Eindeutig Abseits*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Anleitung	3
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«

KONVERTIERUNG CHUCK ROCK (Mega Drive)

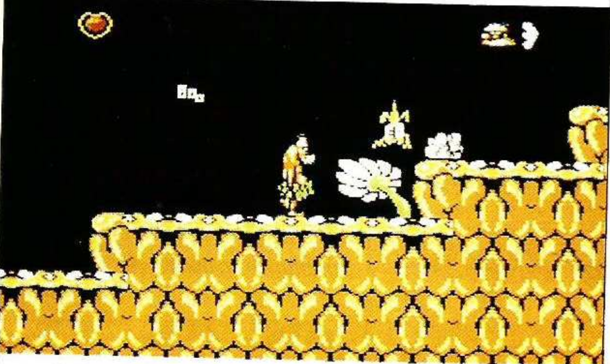
Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Virgin Games/ Millennium, Muster von: Hersteller.

Tierisch abgefahren und nichts für Leute mit Abneigung gegen einen im Kampftrink-Verfahren ordentlich gezüchteten Bierbauch ist Chuck Rock.

Der liebenswerte Knabe, der vor lauter Sauferei die Entführung seiner Angetrauten überhaupt nicht mitbekam, muß sich zur Zeit der Dinosaurier auf den Weg machen, seine Liebste (oder war das das Bier?) zu finden. Dabei wäre zu be-







▲ **Als Vorgeschmack ein Shot vom MasterSystem. Die Mega-Drive-Fassung ist aber schon fertig und sieht ausgesprochen manierlich aus.**





merken, daß sich die Level von denen der Amiga-Version unterscheiden.

Sämtliche Features sind jedoch enthalten. So können sich auch hier alle Mega Drivler an den abgefahrenen, witzig animierten Steinzeittieren und abgedrehten FX erfreuen.

Kurzum: Ein herrlich verrücktes Bierbauch-Abenteuer, das der Amiga-Version in nichts nachsteht. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

KONVERTIERUNG PGA TOUR GOLF (SuperNES)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Flashpoint.

Nach den bisherigen 'Bogeys' auf dem SuperNES landet nun endlich einmal ein Hersteller ein sicheres 'Par' mit seiner Golfsimulation: Electronic Arts mit der Umsetzung von PGA Tour Golf.







▲ **Viele Effekte, aber nur ein durchschnittliches Spiel**

Gegenüber den Heimcomputer-Versionen ist es nun möglich, 'mit dem Ball zu fliegen'. Konkret heißt dies, daß die 'Kamera' dem Ball hinterherfliegt und der Platz - einigermaßen flüssig - angezoomt wird. Aufgrund langer Dürreperioden und mangelnder Fähigkeit der Programmierer und Designer (und natürlich, weil die Hardware ihre Tücken hat...) sind nicht sonderlich viele Bäume auf den vier Original-Plätzen, und die Bahnen sind recht grob gezeichnet.

Die SuperNES-Fassung ist gut spielbar, kann aber nicht so überzeugen wie die Computer- oder Mega-Drive-Fassung.

Dazu tragen unter anderem die mäßigen Effekte und die neue, nicht sehr gelungene Grün-Übersicht bei. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG THE BLUES BROTHERS (Game Boy)

Empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Titus, Frankreich, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Die beiden Blues-Brothers Elwood und Jake machen auch auf dem Game Boy eine recht gute Figur - die Umsetzung hält sich eng an die (leider nur äußerst mittelmäßige) Amiga-Vorlage.

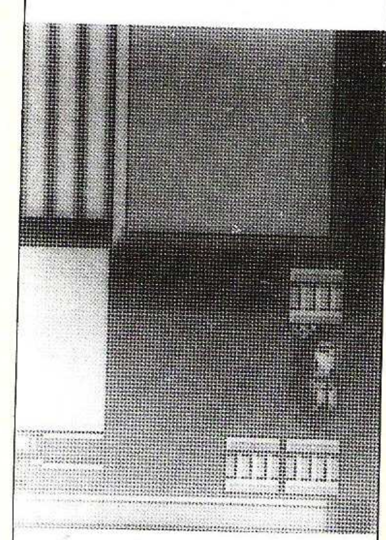
Grafisch und steuerungsmäßig gibt es nichts zu meckern.

Klasse ist vor allem die dem Film entlehnte Musik, nur das Gameplay läßt nach wie vor etwas zu wünschen übrig ■

ah







▲ **Ist es Jake? Oder etwa Elwood? Oder beides?**





ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG MARBLE MADNESS (MasterSystem)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Virgin Games, Muster von: Hersteller.

Nun rollt sie auch auf dem kleinen Master System, die gute, alte Kugel aus Marble Madness.

Dies macht sie zwar ordentlich, aber ganz allein, denn entgegen der Amiga-Fassung ist nun keine Zwei-Spieler-Option vorhanden. Das hätte die Hardware-Fähigkeiten des 'Kleinen' wohl doch gesprengt. Dafür sind alle sechs Level auf das Cartridge gepackt worden, und zwar beinahe in Original-Qualität.

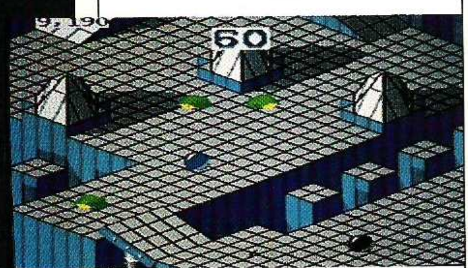
So muß der Spieler nicht auf die hinterhältigen Staubsauger, Säuretropfen oder auf die böse, schwarze Kugel verzichten. Lediglich von ein paar Animationen wurde abgesehen.

Nichts für Leute, die eine ruhige Kugel schieben wollen. Dafür aber für Oldie- und Geschicklichkeits-Liebhaber eine feine Sache. ■

hja







▲ **Sie rollt und rollt ... Marble Madness weiß auch heute noch zu gefallen**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG XENON 2 MEGABLAST (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Virgin Games/Renegade/Bitmap Brothers, Muster von: Hersteller

In Sachen Sound kann die Mega-Drive-Umsetzung des Shoot-'em-Up-Klassikers von 1989 als mittlere Enttäuschung bezeichnet werden. Der Sound plätschert vor sich hin, hat kaum noch etwas von seiner Spritzigkeit, die die Amiga- und ST-Samples auszeichnete.

Ebenfalls schwach sind die Effekte, die zum ärmsten gehören, was ich je auf Segas 16Bitter gehört habe. Dafür ist die Grafik gut gelungen, die nach wie vor sehr zu gefallen weiß. Jede Menge Monster, Aliens, Fische, und was der Mensch sonst noch so braucht, treiben auf dem Screen ihr Unwesen.

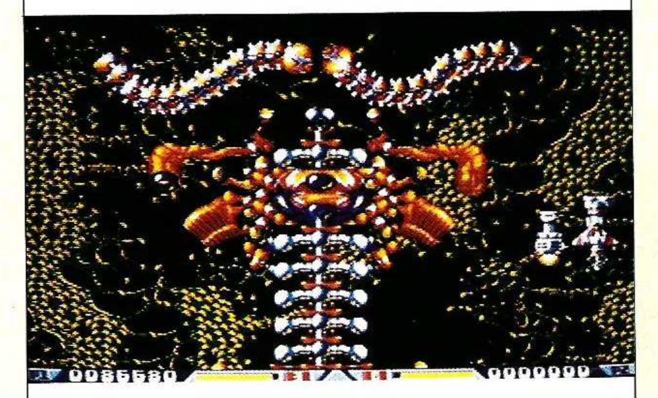
Ebenfalls sehr positiv zu bewerten ist die Tatsache, daß zwischen drei Schwierigkeitsmodi gewählt werden darf. Auf 'Normal' eingestellt läßt sich's übrigens einfacher siegen als bei den Computer-Versionen.

Leider machen sich Sound und Effekte bei der Motivation deutlich bemerkbar, denn das Baller-Flair kommt nicht mehr so gut herüber wie beispielsweise auf dem ST. Deshalb auch kein Hit, aber ein ordentliches 'Gut'. ■

hja





▲ **Typisches Bitmap-Design in Sachen Ballerei. Alt, aber bewährt & gut**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG ARCH RIVALS (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Flying Edge, USA, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Basketball ist bekanntlich ein körperloses Spiel. Berührungen zwischen den Spielern finden wohl nur dann statt, wenn der eine dem anderen mal zärtlich den Arm tätschelt.

Nicht so bei Arch Rivals!

In dieser Two-on-Two-Variante darf nämlich geholzt werden, was die Feuerknöpfe hergeben. Tritte, Schläge und Würfe sind erlaubt, um dem Feind den Ball abzuluchsen. Doch außer den Gags gibt's wenig Erbauliches: Der Mitspieler ist in der Defensive zu passiv, das Spielgeschehen durch die wilde Prügelei andauernd unterbrochen.

Von "technischem Können" kann da nicht die Rede sein. Und als Pausenclown zwischen NBA- oder EM-Übertragungen ist das Teil einfach zu teuer. ■

msu







▲ **Wenn Fouls zur Regel werden: Ein Spaß, der nur kurze Zeit währt**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	6
Realitätsnähe	3
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

Unsere Adresse: ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten: Für Berliner 25 Mark, für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder: über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: kostenl. vierteljährl. Clubmag, Hotline, Wettbewerbe, gute Beziehungen zu Versandhändlern

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: halbjährl. sechs Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften: - Deutschland - Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande - Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen Apeldorn
- Österreich - Christian Lenikus, Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz - Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland): Anmeldegebühr fünf Mark (Grundinformationen), monatl. drei Mark (für monatl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen: Informationsaustausch, Clubmag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Treffen

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr, Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Clubmag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softwarekauf

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubmagazin, kostenl. PD-Bibliothek, monatl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen, Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten: 36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten: 6 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubzeitung, An- und Verkauf v. Software, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

Name: Club No. 1
Anschrift: Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 120
Aktionen/Leistungen: Tauschbörse für Hard- & Software, PD-Software für Amiga u. Atari ST, Erfahrungsaustausch, Hotline für Probleme, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Software, Demos, etc.

Name: Zefa Club
Anschrift: Alexander Fabian, Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. C-64 mit Floppy; vier Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 150
Aktionen/Leistungen: monatl. zwei Clubdisks, Clubtreffen

Name: ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift: Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift: ACÖ, Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: jährl. 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen: Hotline tgl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz, Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Alter zwischen 15 u. 20 J.
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: Alle zwei Monate erscheint ein Clubmag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer, Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e: alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder 17
Aktionen/Leistungen: Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift: Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei: Ralf Kalkowsky, Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5, Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten: 7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen: PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubmag, Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI, z.H. Herrn Müller Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: Atari STs
Bedingungen/Kosten: monatl. sechs Mark, Studenten & Schüler vier Mark
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer, Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried bei Kempten, Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, Vorstellung priv. Programme, Soft- u. Hardware-Flohmarkt

Name: The ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin, Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine (Abo d. Clubmags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen: PD-Pool, Clubmag (zwei Disks) zweimonatl.

Name: Magic Power
Anschrift: An't Pumpwark 7, 2942 Jever,
oder
Herrengarten 11, 2942 Jever, Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, desweiteren monatl. zwei Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33, Tel.: 030/8262888
System/e: Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z.Zt. 30
Aktionen/Leistungen: kostenl. vierteljährl. Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: Stefan Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck, Tel.: 02043/33696
System/e: C-64 (Disk)
Bedingungen/Kosten: zehn Mark vierteljährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 80
Aktionen/Leistungen: monatl. Diskmag (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha, Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e: Atari ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten: 18 Mark (120 öS) jährl., bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Clubmagazin, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper, Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3, Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e: Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5 sFr, 35 öS, alles inkl.)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen: Clubmag alle vier Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC, Oeserstr. 86 1000 Berlin 27, Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das monatl. erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder: über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen: Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek, Schmelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener Atari ST, Beratung auch für Nichtmitglieder

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück, Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven
oder:
Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: alle zwei Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann, Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten: monatl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: zwölf
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubzeitung, monatl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli, Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49, Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubzeitung, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gertenbach, Blitzkuhlenstr. 22, 4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, vier Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder

Name: PC-Freak-Club
Anschrift: Jan van der Meulen, Dianastraße 8a, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/375113
oder
Frank Wessely, Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten: 7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen: Tausch, monatl. Clubzeitung, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Tretbar, Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: drei Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, vierteljährl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn, Sommergasse 105, 6940 Weinheim, Tel.: 06201/56585
System/e: PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten: Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: zweimal monatl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift: *4136192#
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, Atari ST
Bedingungen/Kosten: Drei Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Clubzeitung zweimonatl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift: Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: unter 18 Jahre DM 36,-/Jahr, über 18 DM 60,-/Jahr
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen: Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hardware-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 + 93748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: Tobias Geuther, A.-Reinhardt-Str. 73a, O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: Teilnahme an Treffen eine Mark, sonst kostenlos
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubtreffen

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbächer, Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten: Schüler: 6,50 Mark monatl., Erwachsene 8 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: PD-Versand (monatl. eine Disk), Clubtreffen, Clubmag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: Marco Kreuzpaintner, Teisenhamerstr. 5, 8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, danach monatl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift: Sykosoft, Bokelfenner Str. 2a, 4815 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: (05207) 5589, Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, technischer Service

Name: Computer Club 2000
Anschrift: Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederkesa, Tel.: 04745/1332 oder 7687
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Porto
Anzahl der Mitglieder: 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: zweimonatl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

Name: Console-Club-No. 1
Anschrift: Wolfgang Schädle, Postfach 322, 8938 Buchloe, Tel.: 08241/2951
System/e: Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
vierteljährl. 16 Mark/Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
Anzahl der Mitglieder: 260
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Clubmag, Hotline Mo.-Fr. 18-20h

Name: The best Amiga
Anschrift: Oliver Weiner, Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld, Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Einmalige Anmeldegebühr: 15 Mark
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Software-Tauschbörse, Infos gegen Rückporto

Name: Extrem
Anschrift: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766, Fax: 02872/6900
oder:
Karsten Schmitz, Johannes-Meis-Str. 12, 4290 Bocholt 3, Tel.: 02874/3570
System/e: Amiga, C-64/128, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega & Sega Master
Bedingungen/Kosten: monatl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: EG-weit 623
Aktionen/Leistungen: Hotline (tägl. 18-23h, Tel.: 02871/488236), Wettbewerbe, Clubmag, Programmierhilfen, PD-Soft, Softwareentwicklung, Clubtreffen

Name: Power-World-Club
Anschrift: J. D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten: je nach Leistg. 5-20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen: Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, monatliche Softwarelieferung

Name: Alien's Revenge
Anschrift: Marcus Rüde, Blankenburger Str. 28, O-3300 Schönebeck 1, Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e: PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahmegebühr fünf Mark, danach monatl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift: Jörg Küßner, Hauptstraße 44, 2251 Arlewatt, Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme: 12 Mark, danach fünf Mark monatlich plus Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubzeitschrift, Infos gegen Rückporto

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: monatl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: zweimonatl. Clubmag, Wettbewerbe etc.

Name: Insiders Computer Club
Anschrift: Michael Huberts, Galgenbergstr. 8, 3200 Hildesheim
System/e: Amiga, PC, C-64
Bedingungen/Kosten: fünf Mark monatl. od. 50 Mark im Jahr
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kostenl. monatl. Clubmag, Wettbewerbe, kostenl. dreimtl. PD-Disk

Name: Sonic Club
Anschrift: Ralf Altmann, Alemannenstr. 51, 7700 Singen, Tel.: 07731/49592
System/e:
Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 15 Mark dreimtl.
Anzahl der Mitglieder: 46
Aktionen/Leistungen: Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Clubmag, Treffen, Clubkarte etc.

Name: Amiga-Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/10507
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 2,50 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubmag, sechsmonatl. Clubdisk, sechsmonatl. Kick Off-Turnier

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 4290 Bocholt
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: fünf Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 170
Aktionen/Leistungen: monatl. Clubmag, billige Hard- & Software, PD-Pool, Mailbox, Info gratis

Name: Amiga Monsters
Anschrift:
Marcel Gateau, Hintermark 3, 5400 Koblenz
System/e: Amiga 500, Sega Game Gear
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, danach 5 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: Clubmag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

Name: Amiga Computerclub Essen
Anschrift: c/o Gerhard Rally, Keplerstr. 5, 4300 Essen 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Schüler & Azubis 3 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kostenl. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Clubdisk zweimtl., Infodisk gegen 3 Mark

Name: Pee Sea Sunshine Club
Anschrift: Stephan Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel.: 0421/237835
System/e: PC, Amiga, GameBoy
Bedingungen/Kosten: 40 Mark Aufnahme, 20 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: 207
Aktionen/Leistungen: Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr. & Sa. 19h-21.30h, Tel.: 0421/237835)

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Roland Stief, Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2, Tel.: 09129/3280 od. 09129/7369 ab 17h
System/e: Atari ST, Mega ST
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag, nach Möglichkeit Programmiererfahrung
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Programmierung

Name: SSSC International
Anschrift: c/o Boris Aschwanden, Rehbühlstr. 31, CH-8610 Uster, -01/941 02 86
System/e: Amiga, PC, C64
Bedingungen/Kosten:
jährl. 23,35 Mark (sFr. 15,-, OeS 168,-)
Anzahl der Mitglieder: 19
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, keine (!) Raubkopien

Name: Bochumer PC-Club
Anschrift: Postfach 101149, 4630 Bochum
System/e: PCs jeder Art
Bedingungen/Kosten: einmalig 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 73
Aktionen/Leistungen: jährl Clubfete, zweimtl. Clubdisk

Name: Europ-Computer-Club
Anschrift: Roger Züger, Bettnau, CH-8854 Siebnen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: jährl. 50 Mark (40 sFr.)
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, Mailbox (Sept.)

Name: The Advanced Amiga User
Anschrift: c/o Andreas Kunz, Postfach 101103, 4330 Mülheim a.d. Ruhr
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag
Anzahl der Mitglieder: 90
Aktionen/Leistungen: Diskmag, Demo-Pool, Membercard

Name: PLM-Liga
Anschrift: Martin Rinck, Bilserstr. 33, 2 HH 60, Tel.: 040/510993 (Martin & Sven, Do. & Fr. 16-18h)
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Besitz einer Player Manager-Mannschaft, Kostenbeteiligung
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistungen: PLM-Saison mit den eigenen Teams, wöchentl. Spieltag

Name: Tornado Soft-Club
Anschrift: Heiko Ivers, Am Eichenkratt 13, 2391 Kleinjörl
System/e: C64
Bedingungen/Kosten: 5 DM Aufnahme, 3 DM mtl. + 12 Disks oder 10 DM jährl.
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistungen: Clubdisk, Hotline

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17d, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 DM
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubmag, dreimtl. Clubdisk, Geburtstagsüberraschung

Name: Future Connection
Anschrift: Heiner Rühr, August-Bebel-Str 165, 2050 HH 80
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: 15 DM halbjährl., Info gg. 2 DM in Briefmarken
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubmag etc.

Name: Mario Magic Club
Anschrift: Stefan Hieber, Leonhardstr. 30, 8905 Mering, Tel.: 08233/92917
System/e: NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 2 DM
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: Hotline, zweimtl. Clubmag

Name: Xenon Computerclub
Anschrift: Wehrfeld 3, 5202 Hennef 1/Bröl, Tel.: 02242/2143
System/e: PC, Amiga, CPC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 3 DM, mtl. 2 DM
Anzahl der Mitglieder: 21
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Treffen, Trödelmarkt

Name: Mad House
Anschrift: Arne Skozilas, Ortstr. 2, 5464 Asback-Schluten, Tel.: 02683/4969
System/e: C64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 DM, mtl. 4 DM
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubdisk dreimtl., Ausweis

Name: Megaworld-Club
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenthaler Str. 4, 8884 Höchstädt, Tel.: 09074/4833
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: fünf Mark mtl., alle Altersstufen
Anzahl der Mitglieder: 52
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisk & Mag

Name: Der Club Club
Anschrift: Kurt Kuck, Petersstr. 136, 2930 Varel
System/e: Amiga, PC, C64, Archimedes
Bedingungen/Kosten: 12,80 Mark mtl. oder 120 Mark jährl., CB-Funk empfehlenswert
Anzahl der Mitglieder: 137
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag & Disk, jährl. Fete, kostenl. Ausweis, Schal, Anstecker, Aufkleber etc.

Name: Bayby Bit Club Isny
Anschrift: Markus Wolf, Am Dreifingerbach 49, 7972 Isny im Allgäu
System/e: MS-DOS
Bedingungen/Kosten: 3,50 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 21
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, Seminare

Name: The Ex-PC Larry's Club
Anschrift: TEX-PCL Club, Waldemar Krotkiewicz, Postfach 410317, 2800 Bremen 41
System/e: PC, XT & AT, mind. 512KB
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 15 Mark, jährl. 80 Mark, Ausland 90 Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Soft-Verleih, mtl. Clubmag & Disk

Name: 1. Offizieller Game-Gear-Club
Anschrift: Matthias Kipp, Schillerstr. 7, 2930 Varel-Obenstrohe
System/e: Game Gear
Bedingungen/Kosten: Anmeldung 15 Mark, 10 Mark halbjährl., Infos gegen 3 Mark in Marken
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubmag, Modulverleih

Name: United Freaks of Germany
Anschrift: Mike Wenzlow, Mühlenstr. 2, W-4200 Oberhausen 1
System/e: Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Schüler 3, Erwachsene 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, Postspiele, Toto-Meisterschaft

Name: The real Amiga-Club
Anschrift: Am Redder 9, 2000 Wedel
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: fünf Mark mtl. oder 50 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag, Geburtstagsüberraschung

Name: AAC
Anschrift: AAC-Computer-Club, A. Bozorg-Zadeh, Burgstr. 88, 4300 Essen 17
System/e: Atari ST, STE, Amiga 500-3000
Bedingungen/Kosten: 4 Mark zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: Clubmag zweimtl., Sondermag sechsmtl.

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

1	Espana – The Games	Sport	PC 3,5/5,25 Amiga, ST, C-64
2	Humans	Strategie	PC 3,5/5,25, Amiga
3	Aces of the Pacific	Simulation	PC 3,5/5,25
4	Darkseed	Adventure	PC 3,5/5,25
5	Sim Ant	Simulation	PC 3,5/5,25, Amiga
6	Steigenberger Hotelmanager Simulation		PC 3,5/5,25, Amiga, C-64
7	Eternam	Adventure	PC 3,5/5,25
8	Push Over	Strategie	PC 3,5/5,25, Amiga
9	Conquestador	Strategie	PC 3,5/5,25, Amiga
10	Laura Bow 2	Adventure	PC 3,5/5,25

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch“) an die ASM, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege.

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Gesammelte Werke ASM 9/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Milia	03/92	45	Action
1869	07/92	113	Preview
* 1869	08/92	118	Simulation
3-D-Mania	08/92	109	Preview
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A 320 Airbus	03/92	50	Simulation
A 320 Airbus	08/92	117	Konv.
A 320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.
* A-Train	08/92	111	Strategie
A.G.E.	06/92	38	Action
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview
* Aces of the Pacific	08/92	116	Simulation
Addams Family (GB)	03/92	127	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action
Agony	06/92	46	Action
Air Bucks	08/92	110	Preview
Alcatraz	06/92	39	Action
Alcatraz (ST)	07/92	42	Konv.
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.
Alisia Dragoon (MD)	08/92	146	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amberstar (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
Another World (PC)	07/92	43	Konv.
Apache Flight	07/92	44	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Art Alive (MG)	06/92	127	Education
Ashes of Empire	05/92	50	Preview
* Ashes of Empire	07/92	106	Strategie
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.
Attack o.t.Killer Tomatoes(GB)	04/92	124	Action
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
Baby Jo	01/92	76	Action
Barbarian II	02/92	46	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.
Bargon Attack	07/92	64	Adventure
Batman 2	08/92	150	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.
Battletoads (GB)	04/92	125	Action
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Beetlejuice	06/92	42	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Bill Elliott's Nascar... (GB)	05/92	125	Simulation
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
Black Crypt	05/92	39	Adventure
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Black Sect	06/92	62	Preview
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Brides of Dracula	06/92	40	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Buck Rogers (MG)	04/92	130	Sport
Bughomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
C J's Elephant Antics	07/92	35	Action
California Games	07/92	99	Oldie
Call of Cthulhu	07/92	50	Preview
Carrier Strike	08/92	104	Strategie
Casino (Lynx)	07/92	124	Strategie
* Castlevania III (NES)	06/92	120	Action
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Catalypse	05/92	30	Action
Catch' Em	07/92	35	Action
Cells - The Game of Life	08/92	110	Preview
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Champions of Europe (MS)	06/92	131	Preview
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chip 'N Dale - Rescue... (NES)	05/92	112	Action
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Chuck Rock II	08/92	22	Preview
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview
* Civilisation	03/92	6	Strategie
Clik-Clak	05/92	30	Action
Clutch Hitter (GG)			
Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action
Conflict Korea	08/92	105	Strategie
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
Corvette ZR 1 Challenge (NES)	07/92	127	Simulation
Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation
Crazy Cars 3	08/92	25	Action
Creatures 2, Torture Trouble	08/92	49	Action
Crime City	04/92	42	Adventure
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
Curse of Enchantia	08/92	55	Preview
D-Force (SF)	04/92	120	Action
D. Robinson's Supreme C. (MD)	08/92	141	Sport
D/Generation	06/92	37	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Darklands	07/92	65	Preview
* Darkseed	06/92	50	Darkseed
Das Erbe	02/92	48	Preview
* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Deliverance	06/92	40	Preview
Deliverance	07/92	34	Action
Demon Blue	08/92	46	Action
Der Patrizier	06/92	104	Preview
* Der Patrizier	07/92	109	Strategie
* Desert Strike (MG)	06/92	118	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devilish (MG)	07/92	131	Konv.
Devious Design	03/92	50	Action
Die Hard 2	08/92	37	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation
Double Mind	04/92	61	Strategie
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
Drakkhen (SNES)	05/92	127	Action
Drift	07/92	105	Preview
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
* Dune	07/92	6	Adventure
Dylan Dog	08/92	126	Action
Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.
Elvira II (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Epic	07/92	32	Action
* Epic (PC)	08/92	21	Konv.
Epic (ST)	08/92	21	Konv.
* Eternam	05/92	46	Adventure
European Club Soccer (MG)	06/92	131	Preview
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exile (MG)	06/92	122	Action
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
Eye of the Beholder 2 (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure
F-1 Grand Prix (SF)	08/92	143	Simulation
* F-15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation
F-22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
F1-Circus (MG)	04/92	129	Action
Face-Off Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Falcon 3.0	04/92	102	Simulation
Fantastic Voyage	04/92	16	Action
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
Final Four	07/92	101	Sport
* Fire & Ice	05/92	31	Action
First Samurai	01/92	33	Action
First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.
Fish	02/92	66	Oldie
Floor 13	04/92	66	Strategie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Football Kid	07/92	38	Preview
Forbidden Planet	07/92	17	Action
Formula One Grand Prix (ST)	07/92	112	Konv.
Fort Apache	02/92	44	Strategie
* Free D.C.	06/92	54	Adventure
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
Gateway	06/92	63	Preview
* Gateway	08/92	58	Adventure
Gateway to ... (Amiga)	05/92	52	Konv.
Gateway to the Savage...(C-64)	05/92	51	Konv.
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Global Conquest	08/92	113	Strategie
Global Effect	05/92	106	Simulation
Go Simulator	05/92	62	Strategie
* Gobliiins	04/92	62	Strategie
Gobliiins	01/92	70	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Griffin (GG)	04/92	123	Action
Guardians	02/92	42	Action
Guest	06/92	52	Preview
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Ball III	08/92	100	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure
* Harlequin	04/92	39	Action
Harlequin (ST)	07/92	42	Konv.
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heimdall (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Heimdall (PC)	07/92	62	Konv.
Hero Quest II	08/92+	54	Preview
Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hook (GB)	08/92	151	Action
Hostile Breed	07/92	30	Action
Hot Rubber	05/92	59	Sport
Hoversprint	06/92	44	Action
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Humans	05/92	66	Preview
* Humans	07/92	45	Action
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
Inca	08/92	54	Preview
* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure
Indy Heat	05/92	58	Sport
* Ishar	07/92	58	Adventure
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport
Jack Nicklaus Golf (GB)	08/92	152	Sport
Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview
Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport
James Pond (Archi)	03/92	112	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Jim Power	06/92	42	Preview
* Jim Power in: Mutant Planet	07/92	16	Action
Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.
John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
Kick Off (NES)	05/92	126	Sport
* Kid Chameleon (MG	05/92	111	Action
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Killerball	04/92	39	Action
Knightmare	04/92	44	Adventure
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Knights of the Sky (ST)	07/92	115	Konv.
Kungfood (AL)	08/92	146	Action
Kunichan (GG)	06/923	121	Action
Kwix	07/92	110	Strategie
Kyrandia	05/92	38	Preview
L'Empereur	08/92	112	Strategie
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Laser Squad	07/92	107	Preview
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Laura Bow II	06/92	59	Preview
Leander (ST)	07/92	42	Konv.
* Leather Goddesses of Phobos 2	08/92	52	Adventure
* Legend	07/92	54	Adventure
Legend of a fantasm... (MG)	06/92	122	Action
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
* Lemmings (SNES)	06/92	133	Konv.
Les Manley: Lost in L.A.	05/92	40	Adventure
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
Links Data Disk	08/92	101	Sport
Locomotion	03/92	36	Preview
Locomotion	06/92	103	Strategie
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
Lost Files of Sherlock Holmes	08/92	56	Preview
* Lotus II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
* Lure of the Temptress	08/92	7	Adventure
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
* Mad TV (Amiga)	08/92	113	Konv.
Magic Candle II	06/92	64	Adventure
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Magical Guy (MD)	08/92	147	Action
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Marble Madness (MG)	05/92	125	Strategie
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mega Man (PC)	07/92	43	Konv.
* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Mega Man II (GB)	05/92	121	Konv.
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Mercenary III	05/92	34	Action
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Microcosm	08/92	17	Preview
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Midwinter II (PC)	08/92	18	Konv.
Mig-29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig-29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Mig-29M (Archi)	03/92	102	Konv.
Might and Magic III (1 MB)	06/92	58	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Millemiglia (PC)	08/92	16	Konv.
Mindwaste! (PC)	08/92	106	Konv.
Missile Command (GB)	06/92	129	Action
Mission: Impossible (NES)	07/92	127	Action
* Monkey Island 2 (Amiga)	08/92	63	Konv.
Monkey Island II	01/92	36	Preview
* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
Monster in my pocket (NES)	06/92	127	Action
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Mutation Nation (NG)	08/92	149	Action
* Myth	05/92	28	Action
Nail'N Scale (GB)	07/92	129	Action
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
Nigel Mansell World Ch. (SF)	08/92	147	Preview
No greater Glory	03/92	42	Startegie
No second Prize	07/92	100	Preview
Nobby the Aardwark	08/92	48	Preview
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Olympic Gold (MD, GG)	08/92	142	Sport
Ork	05/92	16	Action
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Pacific Islands	08/92	106	Strategie
Paperboy (MD)	08/92	154	Konv.
Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
* Parasol Stars	07/92	36	Action
Patton Strikes Back	07/92	108	Strategie
Pegasus	01/92	40	Action
* Perfect General	06/92	105	Strategie
Personal Organizer	02/92	136	Tool
Pinball Dreams	04/92	30	Action
Pit Fighter (SNES)	06/92	134	Action
Pit-Fighter (64)	03/92	106	Konv.
Pit-Fighter (ST)	03/92	108	Konv.
Pitfighter	01/92	31	Sport
Pitfighter (MG)	05/92	124	Action
* Plan 9 from Outer Space	06/92	68	Adventure
* Planet's Edge	06/92	66	Adventure
Playroom	05/92	136	Education
Police Quest III (Amiga)	07/92	62	Konv.
Pools of Darkness (Amiga)	07/92	66	Konv.
Populous 2 (Atari ST)	05/92	65	Konv.
* Populous II	02/92	15	Strategie
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Premier	08/92	15	Preview
Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
Pro Football (SNES)	05/92	126	Sport
Project X	08/92	50	Action
Prophecy of the Shadow	08/92	56	Preview
Psyborg	04/923	14	Action
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
Q-Bert (GB)	05/92	120	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
R-Type II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
Race Drivin'	06/92	36	Action
Race Drivin' (ST)	08/92	16	Konv.
Ragnarok	05/92	66	Preview
Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
* Rampart	07/92	104	Strategie
Realms	03/92	17	Strategie
Rebel Racers	04/92	14	Action
Red Baron	03/92	100	Flop
Regent	07/92	119	Simulation
Risky Woods	08/92	20	Action
Rival Turf (SNES)	07/92	125	Action
Roadblaster (MG)	04/92	128	Action
* Robocod	01/92	57	Action
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop 3 (ST)	06/92	47	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	03/92	58	Action
Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Rodland (C-64)	04/92	38	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie
Round the Bend	04/92	31	Action
Rubicon	04/92	32	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Run Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Sagaia (SM)	08/92	154	Konv.
Samurai	06/92	107	Strategie
Sargon V	04/92	60	Strategie
Scenario - Theatre of War	07/92	110	Strategie
Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action
* Sea Rogue	08/92	107	Adventure
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Sensible Soccer	07/92	102	Preview
* Sensible Soccer	08/92	102	Sport
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
Shadow of the Beast (SM)	08/92	154	Konv.
Shadow World	07/92	59	Preview
Shadowlands	05/92	42	Adventure
Shadowlands (ST)	06/92	59	Konv.
Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie
* Shuttle	05/92	102	Simulation
* Sim Ant	03/92	53	Simulation
Simant (Amiga)	07/92	115	Konv.
Simpsons (NES)	01/92	138	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
Sol-Feace (MD-CD)	03/92	121	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Soul Crystal (C-64)	05/92	51	Konv.
Space 1889	02/92	14	Adventure
Space 1889 (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Space Ace 2	04/92	52	Adventure
Space Crusade	04/92	45	Preview
Space Gun	06/92	116	Action
Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Spacemax	05/92	104	Simulation
Spanky's Quest (GB)	08/92	151	Action
Special Forces (AM)	06/92	107	Konv.
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
Spider-Man (SM)	02/92	129	Action
Spike in Transsilvania	08/92	24	Action
* Sports Talk Baseball (MD)	08/92	141	Sport
Spot	01/92	72	Strategie
Star Saver (GB)	07/92	128	Action
* Star Trek	04/92	6	Adventure
Star Trek (GB)	05/92	120	Action
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
Steel Empire	08/92	108	Strategie
Steel Empire (MG)	07/92	122	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stereo Master	04/92	110	Tools
Stone Age	07/92	111	Strategie
* Storm Master	04/92	64	Strategie
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Strider (SM)	02/92	128	Action
Summer Games	06/92	114	Oldie
Supaplex	03/92	62	Action
* Super Aleste (SNES)	07/92	124	Action
Super Barbarian	08/92	39	Preview
* Super Contra (SNES)	05/92	114	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
Super Fantasy Zone (MG)	05/92	119	Action
* Super Formation Soccer (SNES)	05/92	111	Sport
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Super Hunchback (GB)	07/92	128	Action
Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Off Road (MG)	06/92	132	Konv.
Super One on One (MG)	07/92	121	Sport
Super Skweek (Lynx)	07/92	130	Konv.
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.
Super Tetris	08/92	112	Strategie
Superski 2	06/92	108	Sport
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Sword of Honour	08/92	48	Action
Techno Soccer (MG)	04/92	121	Sport
Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.
Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Ten-Gai	08/92	109	Strategie
Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
* The Addams Family (SNES)	06/92	126	Action
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
The Carl Lewis Challenge	08/92	103	Preview
The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action
The Duel - Test Drive II (MG)	07/92	130	Konv.
The Flash (GB)	06/92	130	Action
The Flintstones (NES)	06/92	119	Action
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Godfather	06/92	38	Action
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
* The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure
* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
The Oath	01/92	32	Action
The Quest of Agravain	07/92	38	Action
The Rocketeer	08/92	38	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
Thrillas Safari (NES)	08/92	148	Action
Thunder Burner	02/92	16	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action
Tip Off	04/92	56	Sport
Titanic Blinky	01/92	56	Action
Titus the Fox	05/92	32	Action
To Be On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Toki (Lynx)	06/92	134	Konv.
* Toki (MG)	04/92	130	Action
Top Banana	04/92	16	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Tornado	07/92	114	Preview
Track & Field	05/92	132	Oldie
Track Meet (GB)	08/92	150	Sport
Treasures of the Savage...	06/92	67	Adventure
Trexwarrior	01/92	34	Action
Trog (NES)	05/92	113	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turbo Out Run (MG)	07/92	130	Konv.
Turn and Burn	08/92	152	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (GB)	05/92	124	Action
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
Two Crude Dudes (MG)	05/92	118	Action
U.G.H	06/92	41	Action
Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Undeadline (MG)	04/92	122	Action
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Vengeance of Excalibur (Amiga)	07/92	62	Konv.
Videokid	04/92	15	Action
Videokid	01/92	16	Preview
Videokid (ST)	07/92	43	Konv.
Volfied (64)	03/92	107	Konv.
Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfied (Atari ST)	05/92	36	Konv.
Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Where in Time is... (MG)	07/92	131	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
* Winter Challenge (MG)	04/92	129	Sport
Wizards & Warriors III (NES)	06/92	132	Action
Wizkid	08/92	22	Preview
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Wonderland	04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
World Tennis Championship	08/92	102	Sport
Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
WWF Super Wrestlemania (SNES)	05/92	118	Sport
Xenon II (SM)	02/92	129	Action
Yogi's Big Clean Up	07/92	41	Action
Zool	07/92	47	Preview

Game of Life (Linel, ASM 5/92 bis 7/92)

Die richtigen Lösungen mußten lauten: 37 Zahlen (36+0), Nevada und Elvis Presley

1. Preis (Besuch der CES in Las Vegas)
Matthias Wagner, 1000 Berlin 28

2. Preis (ein CDTV)
Nicolas Alt, 8508 Wendelstein.

3. Preis (Besuch bei Linel)
Matthias Beck, 7470 Albstadt 1

4. Preis (ein Spielepaket)
Dirk Hoffmann, 3508 Melsungen

5.-10. Preis (je ein "Game of Life")
Joachim Stanislaus, 6766 Dreisen
Jacob Rompkowski, 2800 Bremen 66
Achim Baergett, 6670 St. Ingbert
Jan Portius, 2906 Wardenburg
Gisela Burkhardt, 7401 Reutlingen
Martina Kozina, 3180 Wolfsburg 12

Loriciel (ASM 6/92)

Lösungen: a) Jim Power, b) beliebig, solange es von Loriciel war, c) Frankreich

1. Preis (CD-Player)
Simon Börlin, CH-4493 Wenslingen

2. Preis (Super Famicom)
Hermann Illetschko, A-2126 Grafensulz 79

3. Preis (Thunderboard-Karte)
Sebastian Weil, 6610 Lebach

4. Preis (Slimline-Laufwerk)
Björn Pachurka, O-9200 Freiberg

5. bis 20. Preis (je ein Game von Loriciel)
Christoph Kuschmierz, 5401 Rhens
Patrick Reiprich, 2000 Norderstedt
Jenny Botmann, 8712 Volkach
Timo Ludorff, 5608 Radevormwald
Sebastian Olle, 4352 Herten
Lars Teichmann, 3500 Kassel



Rainer Brinkmann, 4532 Mettingen
Marc-Oliver Pfingsten, 1000 Berlin 61
Peter Jackels, 7768 Stockach 12
Markus Schöberl, 8441 Kirchroth
Marco Scheel, 6292 Weilmunster 7
Frank Nothnagel, O-6300 Ilmenau
Fabian Beutin, 1000 Berlin 41
Thomas Glet, 5000 Köln 90
Oliver Heeder, 8400 Regensburg
Günther Löffler, 6204 Taunusstein

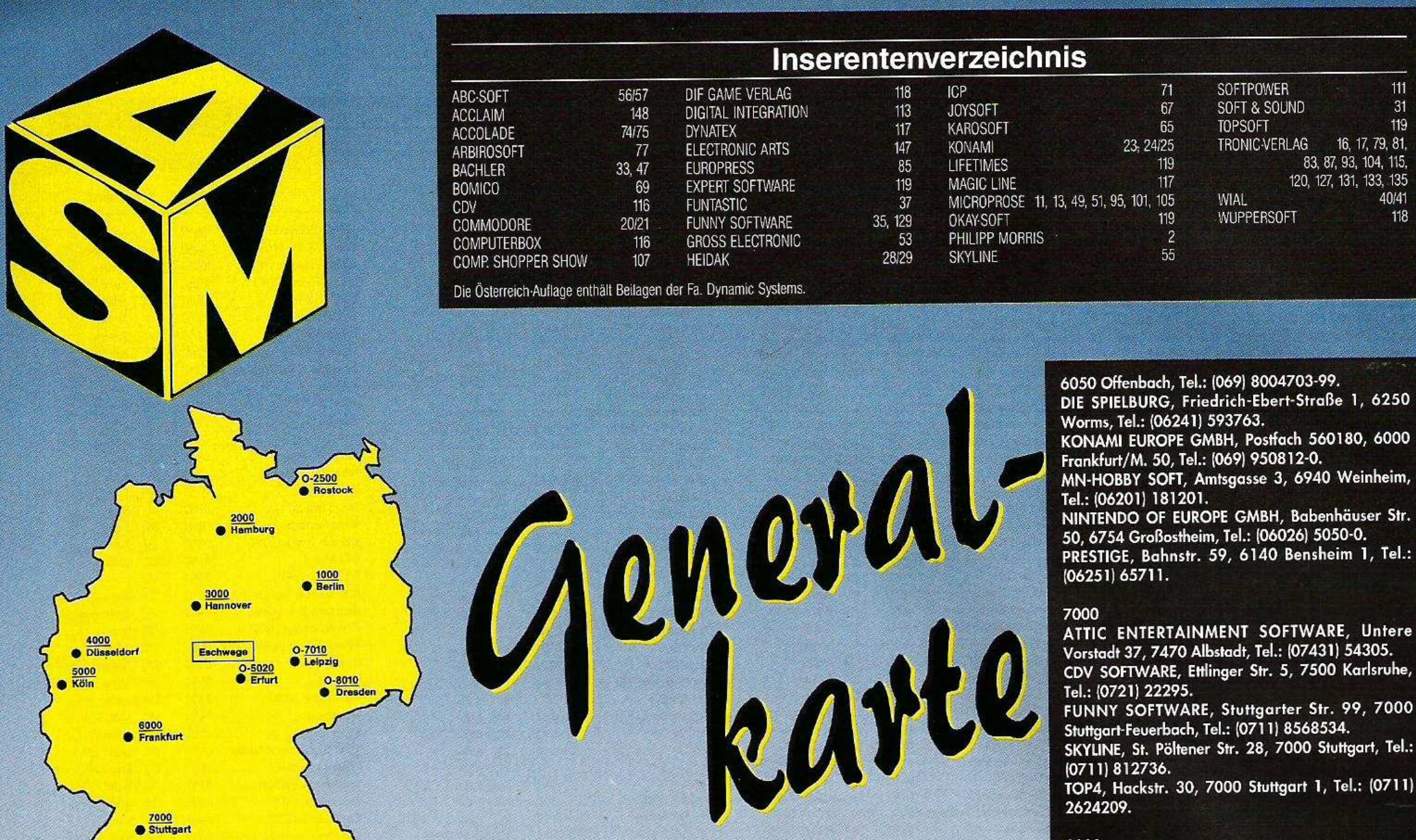
Das schwarze Auge (Attic, ASM 7/92)

Die richtige Lösung: Excalibur

1. Preis (Luxusausgabe "Das schwarze Auge")
Ulli Hasert, 7321 Wangen

2. bis 10. Preis (je ein Computerspiel "Das schwarze Auge")
Oliver Hancke, 3500 Kassel
Denis Kaatsch, 3320 Salzgitter 1
Oliver Luschnath, 5900 Siegen
Tim Lönnendonker, 4050 Mönchengladbach 1
Bianca Schmitt, 8609 Bischberg
Damian Vogel, 3325 Lengede
Julian Rohrwasser, 8501 Eckental
Markus Lüniger, 4047 Dormagen
Fabian Richter, 2401 Ratekau

11. bis 20. Preis (eine Box aus der Rollenspiel-Serie)
Henning Hogrefe, 3050 Wunstorf
Michael Golisch, 2810 Verden/Aller
Michael Bauer, 8054 Mauern
Michael Diel, 4050 Mönchengladbach 2
Jürgen Höfner, 6140 Bensheim 1
Matthias Zappe, 1000 Berlin 51
Markus Bandorski, 5620 Velbert 1
Ralf Habel, 7119 Niedernhall
Klaus Leiner, 6660 Zweibrücken
Tobias Sixt Wetzler, 7813 Staufen



Inserentenverzeichnis

Die Österreich-Auflage enthält Beilagen der Fa. Dynamic Systems.

General-karte

1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (03) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hamburger Str. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (040) 339926.
KONSOLE MIO, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (040) 7228849.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (o5241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Nording 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0524) 10120.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 406888.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 443056.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Kirchenplatz 2, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

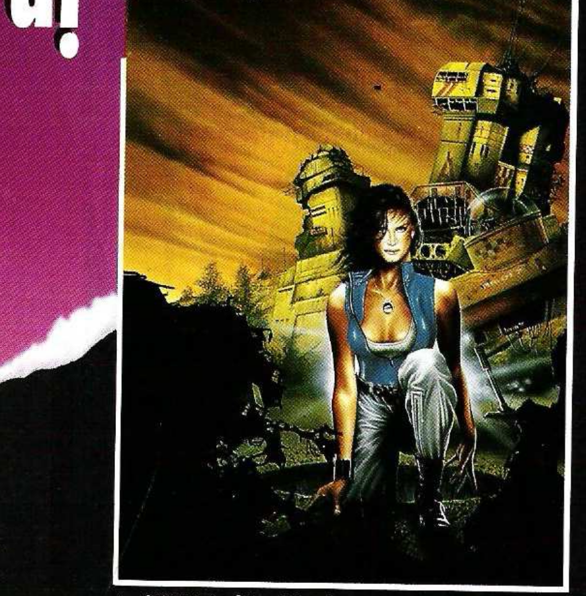
Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

Die nächste ASM (10/92) erscheint am 11. September 1992, ASM-SPECIAL 17 liegt schon ab 4. September 1992 am Kiosk!

... in der 10.92

BYE & BUY

◀ THE NEXT ...


▲ ASM-Titel im Oktober

Ende gut - alles gut? Mag sein, aber es geht ja weiter! In der Oktober-Ausgabe werdet Ihr die Bekanntschaft von Silly Putty machen. Wir besuchen US Gold und zeigen Euch, was von dort im nächsten halben Jahr zu erwarten ist. Premiere und Curse of Enchantia werden auf Herz, Nieren und Disketteninhalt geprüft. Außerdem erwarten wir mit Hochspannung The Lost Files of Sherlock Holmes von Electronic Arts und The Legend of Kyrandia von Virgin. SNES-Besitzer werden über Magic-Sound informiert. UND: Wir stellen den ST-Nachfolger in Wort und Bild vor. Noch nicht genug? Ok, wir haben noch was: Jede Menge Previews von Linel, Krisalis und Soft Enterprises, tolle Wettbewerbe, Feedback, Hitline, Secret Service, Reportagen (z.B. Elite 2 und ein paar Sachen, die Euch umhauen werden!!) etc. . . . also alles, was die ASM so bunt und vielfältig macht.



▲ The Legend of Kyrandia

Magic Sound (Super-NES) ▶



▲ Olympix von Linel

Kiro's Quest ▶

Die 10/92 - ab 11. September am Kiosk.

... 10.92



ASM
FÜR 6,60 DM?
KLARO !
JETZT
NEU
DAS ASM KURZ ABO
6x ASM für ein halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
ASM aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 16
POSTER: AMBER STAR
LÖSUNGEN:
STAR TREK
BUCK ROGERS 2
AMBER STAR
WILLY BEAMISH
GOBLIIINS
JOYSTICK
ASM aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
DM 7,50
ALIEN 3
DER FILM - DAS SPIEL!
ES GEHT WEITER ...
KING'S QUEST 6
MIGHT & MAGIC 4
BRABEN ENTHÜLLT:
ELITE 2
TERMINATOR-POSTER
SUPERLATIVE ACTION-WELT
STRIKE COMMANDER
UND: WING COMMANDER FÜR AMIGA
DESHALB
ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.


REISE ZUM MITTELPUNKT
DER TOLKIEN-TRILOGIE!
The Two Towers™
J.R.R. TOLKIENS
HERR DER RINGE,
Band II.
Das Epos geht weiter: In "Herr der Ringe, Band II -The Two Towers" beginnt die legendäre Schlacht des Guten gegen das Böse von neuem. Aber diesmal tauchen Sie noch tiefer in die verzauberte Welt von "Mittelerde" ein.
Bringen Sie den Ring von Rauros bis an die Grenze von Mordor. Eine lange Reise, auf der Ihnen Elfen, Orks, Trolle, Ents, Ringgeister und natürlich wieder die Hobbits begegnen werden. Helfen Sie die Kräfte des Bösen zu besiegen, und lassen Sie sich und Ihre Gefährten dafür durch geheimnisvolle Wälder, dunkle Sümpfe und trügerische Bergpässe führen.
Die neue Automapping-Funktion wird Ihnen helfen, sich in der großen Fantasie-Welt noch besser zurechtzufinden.
Der zweite Teil, in dem Sie in drei spannungsgeladenen Missionen drei Gruppen gleichzeitig steuern, wird Ihre Nerven erneut auf die Probe stellen.
"The Two Towers" bietet 256 Farben-VGA-Grafik, digitalisierte Effekte, eine vollständige musikalische Untermalung und kann als eigenständiges Rollenspiel-Abenteuer oder als Fortsetzung gelöst werden.
Buchen Sie jetzt Ihre Reise bei Ihrem Software-Händler!
Interplay
Vertrieb in Europa: Electronic Arts
Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.
"Das programm" wird in Zusammenarbeit mit dem Tolkien Nachlaß und dessen Verlegern, HarperCollinsPublishers Ltd, herausgegeben. Das Copyright für die Geschichte HERR DER RINGE, die Charaktere die Hobbits und der anderen Charaktere aus HERR DER RINGE liegt bei © George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1954, 1955, 1956. ©1992 Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe, Band II: Die Zwei Türme" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.
The Two Towers
The Lord of the Rings